

Mikä tekee merkityksettömästä merkityksellistä? Ei-kielellinen puhe elokuvassa

Elokuvataiteen maisterin kirjallinen opinnäyte

Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Elokuvataiteen ja lavastustaiteenlaitos
Elokuvaäänityksen ja –äänisuunnittelun pääaine
Tiia Vestola
26.09.2017

Sisällysluettelo

Tiivistelmä.....	5
1 Johdanto.....	9
2 Puhe ja kielellisyys.....	11
2.1 Kieli ja kielellisyyden raja.....	11
2.1.1 Käytetyt tiedesuuntaukset.....	12
2.2 Kieli merkkijärjestelmänä.....	14
2.3 Kielen käsitteellisyys.....	18
2.4 Kieli on sosiaalinen sopimus.....	19
2.5 Välittäjä.....	20
2.5.1 Kommunikaatio.....	21
2.6 Puhe.....	21
2.7 Puhe ja valta.....	22
3 Ei-kielellisyys käytännössä.....	23
3.1 Mihin eri osiin ei-kielellisyys jakautuu.....	23
3.1.1 Chionin jaottelu.....	24
3.2 Onomatopoeettinen kieli.....	26
3.3 Ei-kielellisyyden efektinomaisuus.....	27
3.4 Ei-kielellisen hahmon ylliluonnollisuus.....	27
3.5 Ulkoiset muuttujat.....	28
4 Ei-kielellisyyden uranuurtajat.....	30
4.1 Charles Chaplin.....	31
4.2 Jaques Tati.....	34
5 Ei-kielellisyys ja äänisuunnittelija.....	37
5.1 Kielen valinta.....	37
5.2 Kielen muodostuminen.....	40
5.2.1 Improvisoitu vai rakennettu kieli?.....	40
5.2.2 Työryhmän roolit kielen muodostumisessa.....	43
5.3 Ei-kielellinen dialogi äänisuunnittelussa.....	44
5.3.1 Efektit ja ei-kielellinen dialogi.....	45
5.3.2 Äänisuunnittelun tasapaino.....	46
5.3.3 Äänisuunnittelijan valinnanvapaus ja päätäntävalta.....	47
5.3.4 Synkroni.....	47
5.3.5 Muuta.....	49
6 Ei-kielellisen puheen tarkoituksesta.....	50
6.1 Mihin tarvitsemme ylipäättään puhetta.....	50
6.2 Ei-kielellisen puheen tarkoitus.....	51
7 Ei-kielellisyyden ja kielen rajapinnoista.....	53

7.1	Ei-kielellinen puhe: luonnollinen kieli vai apukieli?	54
7.2	Onko ei-kielellinen puhe vain luonnollisen kielen representaatio?	56
8	Kielen tulkinta ja vastaanottaja	58
8.1	Miten tulkinta muodostuu?	58
8.1.1	$1 + 1 = 3?$	59
8.2	Ymmärrys	59
8.3	Vastaanottajan osa ja vastuu	61
8.4	Vieras kieli ja polyglotti	62
9	Yhteenveto	65
10	Lähteet	68
10.1	Kirjallisuus	68
10.2	Elokuvat ja tv-sarjat	69
10.3	Internet	69

Tiivistelmä

Tekijä Tiia Vestola

Työn nimi Mikä tekee merkityksettömästä merkityksellistä? Ei-kielellinen puhe elokuvassa

Laitos Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitos

Koulutusohjelma Elokuvaäänityksen ja –äänisuunnittelun pääaine

Vuosi 2017

Sivumäärä 70

Kieli Suomi

Elokuvat sisältävät useimmissa tapauksissa puhetta, kahden tai useamman hahmon välistä dialogia, ajatusääntä tai kertojan ääntä. Tämä puhe on oletettavasti jotain kieltä, mutta ei aina. Elokuvataiteessa on käytetty jo pitkään myös vaihtoehtoista tapaa ilmaista puhetta. Erityisesti Charles Chaplin ja Jaques Tati olivat ei-kielellisen puheen käytön mestareita. Ei-kielellinen puhe on itse keksimäni termi puheelle, joka ei ole mitään tunnettua kieltä tai vieraskielistä puhetta ja jota ei ole tarkoitettu ymmärrettäväksi, tarkoittaen ettei dialogia ole käännetty. Lähimpänä ei-kielellistä puhetta lienee Michel Chionin käyttämä termi ”virtaava puhe”, kuitenkin eroten hieman käyttötavaltaan.

Käyttämäni tiedesuuntaukset kuten kielitiede ja fonetiikka eivät tunnista ei-kielellisyyttä. Elokuvanteossa ei-kielellinen puhe onkin ehkä lähempänä semiotiikkaa kuin varsinaisesti kielitiedettä. Merkityksillä pelaaminen on myös itse elokuvataiteen ydintä. Kielitieteen termejä voi kuitenkin käyttää havainnollistamaan ei-kielellistä puhetta. Kun erotetaan kieli ja puhunta, äänisuunnittelijan tehtävä on olla ohjaajan puhunta.

Puhun työssäni ei-kielellisestä puheesta ja ei-kielellisestä dialogista. Puheella tarkoitan yleisesti puhetta laajemmin ja elokuvan kontekstissa esim. ajatusäänet, kertojat. Dialogia käytän puhuessani äänisuunnittelijana dialogista ja sen käsittelystä. Olen jaotellut ei-kielellistä puhetta seuraaviin lokeroihin: eläinten ja lasten kanssa kommunikointi, huudot ja huudahdukset, vieras kieli, jota ei käännetä, hölynpölykielet ja elottomien esineiden kieli. Ei-kielellinen puhe on usein elokuvissa hahmojen välistä dialogia, ei esimerkiksi ajatusääntä tai tekstiä. Merkityksellisyydestä puhuessani tarkoitan merkityksiä semioottisessa mielessä.

Luonnolliset kielet ovat aina sopimuksenvaraisia mutta luonteeltaan arbitraarisia, eli mielivaltaisia. Tämä tarkoittaa, ettei ole olemassa sääntöä, miksi jokin sana tarkoittaa juuri sitä, mitä se on sovittu tarkoittamaan. Ihmiset ovat luoneet tämän sopimuksen. Luonnollisten kielten lisäksi on myös olemassa apukielet, joita ovat esimerkiksi ohjelmointikielet ym. Apukielet käyttävät kuitenkin aina jotain laitetta ja välittävät lähinnä informaatiota, kun ei-kielellinen puhe välittää abstraktimpia mielikuvia. Ei-kielellinen puhe välittää huonosti pelkkää puhuttua informaatiota, mutta ei ole luonnollisen kielen representaatio-kaan, vaan jotain luonnollisen kielen ja apukielen väliltä. Ei-kielellinen puhe onkin lähempänä äänisuunnittelun ja musiikin, kuin kielen periaatteita. Elokuvassa ei-kielellisyys on enemmänkin maailman rakentamista ja uudelleen järjestelyä kuin valmiin maailman haltuunottoa.

Elokuvan työryhmän kannalta ei-kielellisyyttä koskevat päätökset pitää tehdä hyvissä ajoin. Äänisuunnittelija on ohjaajan ja näyttelijän ohella lähin ihminen kieltä koskevissa päätöksissä. Äänisuunnittelijan on hallittava kehitetty kieli täydellisesti ja pysyä mukana kielen mahdollisessa kehityksessä sekä kehittää kieltä itse. Työryhmä voi itse määritellä kielen säännöt.

Raja ovat ei-kielellisessä puheessa vaikeita vetää ja aina tapauskohtaisia. Rajat ovat häilyviä, koska ei-kielellisen puheen konventioita ei elokuvataiteessa ole. Rajana voi olla kulttuuri, yksityisyys ja elokuvan hahmon sisäiset rajat.

Mielestäni ihmisillä on tarve ymmärtää ja tulla ymmärretyksi. Kieli voi olla silta maailman ja ihmisen välillä. Äänisuunnittelijalla on elokuvanteossa keskeinen osa tämän tarpeen näkyväksi tekemisessä ja helpottamisessa. Ei-kielelliselle puheelle voi olla monia tarkoituksiperiä. Ei-kielellisyys voi olla tyyliä, statement, keino elävöittää, auttaa muuta elokuvakerrontaa tai kohdistaa fokukselta puheen sijaan muualle.

In most cases films contain speech. It can be dialogue, voice-over or narration. Speech is presumably in some known language, though not always. In films, there has been, for some time, an alternative way to express speech. Especially Charles Chaplin and Jacques Tati were masters of non-linguistic speech. Non-linguistic speech, a term invented by me, means the speech is not in any known language or is in a foreign language but not meant to be understood and has no subtitles. Michel Chion, with his term 'emanation speech', might be close to non-linguistic speech.

The branches of science I have discussed, such as linguistics and phonetics, do not recognize non-linguistic speech as a term. In filmmaking, non-linguistic speech is closer to semiotics than linguistics. Playing with meanings is in the core of filmmaking. By using linguistic terms, I can demonstrate how non-linguistic speech works in film. When dividing language and speech, a sound designer's main role is to be the director's voice to the viewer. In my thesis, I use the following terms: non-linguistic speech and non-linguistic dialogue. By the term speech I mean speech in general and dialogue, voice-over, narrator's voice all together. I use the term dialogue when speaking about sound design and dialogue in films. I have divided non-linguistic speech into following parts: communicating with children and animals, shouts, foreign language with no subtitles, gibberish and language of lifeless objects. Non-linguistic speech is usually the dialogue between two characters, not voice-over or text. When discussing meanings, I mean meanings in the semiotic sense.

Natural languages are always conventional but arbitrary by nature. This means there are no rules why some word actually means what it signifies. People have created this link between the sign and the signifier. In addition, there are auxiliary languages such as programming languages. These languages usually contain mainly plain information when non-linguistic speech deals with more abstract level. Non-linguistic speech is not for information and it's not a representation of natural language. It's something in between a natural and an auxiliary language. Non-linguistic speech is closer to the principals of sound design and music than language. In films, non-linguistic speech is more about creating a world and reorganizing the world that already exists.

The decision to use non-linguistic speech in a film should be made early on in the process of creating such film. The sound designer is, together with the director and the actor, closest person to the dialogue in the film and as such, should be part of the decision-making-process. A sound designer should know the language perfectly and be able to develop non-linguistic speech in a film.

Borders are hard to define in non-linguistic speech. Lines are thin because there are no conventions using non-linguistic speech in films. Boundaries can be drawn by culture, privacy or the limits of a film's character.

In my opinion people have a need to understand and to be understood by other people. Language can be a link between the world and the person. It's the sound designer's duty to make that need visible and alleviate that need. There can be many intentions in using non-linguistic speech: style, statement, bringing characters to life or to turn the focus somewhere else instead of dialogue.

Avainsanat elokuvaäänisuunnittelu, dialogi, kielellisyys, semiotiikka

1 Johdanto

Maisterin lopputyöni kirjallinen osio käsittelee ei-kielellisen puheen käyttöä elokuvissa elokuvantekijän ja erityisesti äänisuunnittelijan näkökulmasta. Ei-kielellinen puhe on itse keksimäni termi, jota käytän kuvaamaan dialogin tapaan käytettyä puhetta, jonka semanttinen merkitys ei ole katsojalle suoraan eroteltavissa. Kyse ei siis ole elekielestä tai nonverbaalisesta viestinnästä, vaan yksinkertaistetusti ilmaistuna niin sanotusta hölynpölykielestä, jota tietyissä yhteyksissä elokuvissa puhutaan.

Ei-kielellinen puhe saattaa vaikuttaa harvinaiselta keinolta puheen välittämiseksi elokuvissa, mutta sitä on itse asiassa hyödynnetty paljon ja jo yllättävän pitkään. Tämän tyyppisestä tavasta käyttää kieltä tulee helposti ensimmäisenä mieleen animaatiot ja lasten elokuvat, joissa leikitellään kielellä, mutta tämä ei ole koko totuus. Ei-kielellinen puhe ei ole vain lapsille tarkoitettua hassuttelua, vaan sitä ovat käyttäneet myös elokuvataiteen suurmiehet: muun muassa Jacques Tati oli ei-kielellisen puheen mestarillinen käyttäjä ja Charles Chaplin hyödynsi keinoa jo ennen Tatia. Ei-kielellistä puhetta on käytetty elokuvissa mitä moninaisimmissa yhteyksissä ja monella eri tapaa. Lastenelokuvat ovat vain yksi, joskin ehkä näkyvin osa, ei-kielellisen puheen käytöstä. Valmiiksi kirjoitettuja sääntöjä tai konventioita ei-kielellisen puheen kanssa ei ole. Se on merkittävästi vapaampi ilmaisukeino kuin luonnollisten kielten dialogi elokuvissa.

Työstäessäni kirjallista lopputyötä, lopulliseksi ydinkysymykseksi muodostui otsikkoni: mikä tekee merkityksettömästä merkityksellistä? Koen, että kaikki työssäni esittämät pohdinnat ja väitteet kulminoituvat lopulta tähän yhteen kysymykseen. Merkityksettömällä en tarkoita äänisuunnittelun tai äänen olevan itsessään merkityksetöntä, vaan viittaa merkin (tässä tapauksessa äänen) merkitykseen semiotiikan näkökulmasta. Minua kiinnostaa, mitä merkityksien luominen tarkoittaa äänisuunnittelijan ja puheen käsittelyn kannalta. Tutkin, miten liitämme sanoihin (merkkeihin) merkityksiä ja millä tavoin tämä ilmenee äänisuunnittelussa. Pyrin myös tarjoamaan ydinkysymykseen hieman eri näkökulman joka kappaleessa.

Kimmokkeen aiheeseen sain työskennellessäni puolitoista vuotta Rovio Entertainment Ltd. -yrityksessä. Työskentelin siellä animaatioäänisuunnittelijana nuorille tytöille suunnatun Stella-animaatiosarjan parissa. Sarjassa hahmot käyttivät pelkästään ei-kielellistä puhetta. Vaikka olen rajannutkin työn tarkastelumateriaaliksi pitkät live action- ja animaatioelokuvat, kaikki hyödyntämäni empiiriset kokemukset äänisuunnittelijana pohjautuvat Roviolla animaatiosarjan parissa tehtyyn työhön.

Puhun kielestä kahdella eri tasolla. Käsittelen ei-kielellistä puhuntaa, jolla tarkoitan katsojilla välittyvää, konkreettista ja ei-kielellistä puhetta elokuvassa. Lisäksi käsittelen ei-kielellisyyttä yleisemmällä tasolla kielestä puhuttaessa.

Käsittelen ei-kielellisyyttä niin perinteisenä kahden (tai useamman) henkilön välisenä dialogina, mutta myös voice-overina eli ajatusäänenä ja monologina.

Lähden purkamaan aluksi yleisesti puheen ja ei-kielellisen puheen käsitteitä teorian ja myöhemmin käytännön kautta. Käsittelen myös mielestäni tärkeitä yksittäisiä kysymyksiä, kuten kielen käsitteellistämistä ja mykkäelokuvien suhdetta ei-kielellisyyteen. Käsittelen ei-kielellisyyttä myös vastaanottajan näkökulmasta. Työhöni kuuluu myös ei-kielellisen puheen työprosessin tarkempi purkaminen äänisuunnittelijan kannalta ja prosessin käytännönläheisempi kuvaus.

Työssäni olen pyrkinyt yhdistämään tutkimuksen ja esseen. Tutkimuksen perustana ovat yleisen kielitieteen, semiotiikan, fonetiikan ja elokuvatutkimuksen perusteet. Hyödynnän myös filosofi Maurice Merleau-Pontyn kirjoituksia kielestä. Näiden tiedesuuntausten keskeisten käsitteiden kautta olen pyrkinyt avaamaan ei-kielellisyyden käyttötapaa ja tarkoitusta elokuvissa. Elokuvatutkimuksen puolelta erityisesti Michel Chionin teokset ovat keskeisessä roolissa.

2 Puhe ja kielellisyys

Tässä kappaleessa käsittelen kielellisyyden ja samalla ei-kielellisyyden teoriaa. Teoriaosion on tarkoitus luoda käsitteistö, jolla ei-kielellisestä puheesta voi puhua. Käytän näitä termejä myöhemmin elokuvan kontekstissa. Tutkin myös, mitä elokuvateoria sanoo puheesta ja puheen kielellisyydestä. Kielitiede tulee avuksi kielen termeissä, mutta myöhemmin mukaan tulevat myös semiotiikka ja aivotutkimus, jotta ymmärrämme merkin olemusta ja puheen tuottamista fyysisenä tapahtumana.

En viittaa ei-kielellisyydellä onomatopoeettiseen ilmaisuun, joka tarkoittaa ääntä muistuttavaa tai jäljittelevää sanaa tai sanontaa. Ero elekieleen tai onomatopoeettiseen ilmaisuun tulee kielen käyttötavasta. Ei-kielellistä puhetta käytetään samalla tapaa kuin normaalia puhuttua ja ymmärrettävää puhetta. Ei-kielellisen puheen käyttö voi olla hetkellistä tai se voi jatkua läpi elokuvan. Sivuan myös dialogin käyttötapaa, jossa vierasta kieltä ei tarkoituksella ole käännetty katsojalle.

2.1 Kieli ja kielellisyyden rajaus

Käsite ei-kielellinen puhe ei ole minkään tieteenalan virallinen termi. **Käsitän elokuvan ei-kielellisenä puheena kaiken sen, mikä ei ole mitään tunnettua kieltä, mutta mitä käytetään kielen tavoin tai esittämään kieltä elokuvassa.** Ei-kielellisyyden rajalla toimii vieras tai keksitty kieli, jota ei ole käännetty. Tällöin ei-kielellinen puhe on tavallaan oma kielensä, jossa voi olla oma logiikkansa ja joka voi sisältää lainattuja sanoja olemassa olevasta kielestä. Ei-kielellisen siitä tekee kielen sopimuksenvaraisuus: ei-kielellinen puhe pätee vain yhdessä elokuvassa kerrallaan. Tällä tarkoitan, että jokainen elokuva, joka käyttää ei-kielellistä puhetta, on aina yksittäistapaus ja näin ollen elokuvan kielen logiikka toimii vain ja ainoastaan sen elokuvan sisällä, mihin kieli on tehty.

Elokuvan äänisuunnittelussa puhutaan harvoin itse kielestä käsitteenä. Dialogin selvyytteen ja teknisiin asioihin kiinnitetään kyllä paljon huomiota ja ne herättävät keskustelua ja voimakkaita tunteita lähes kaikkialla. Elokuvan kuitenkin pelatessa pääasiassa hienovaraisilla vihjeillä merkityksestä, on mielestäni puheen merkityksellisuuden pohtiminen erittäin perusteltua. Puheen ja kielen merkityksellisyys voidaan mielestäni nähdä jopa kahleena, mikäli ei ymmärretä merkkien ja merkitysten suhdetta.

Elokuvateoreetikko Michel Chion on sanonut, että jos ihmisäänestä riisuu kaiken muun paitsi äänen itse, jäljelle jää vain *”syömäviljaa runollisille ryöpsäh-*

dyksille” (Chion 1999, 1). Ymmärrän Chionin ajatuksen puheen vastakohtana. Mikäli ajatellaan puheen välittävän kielen avulla semanttista informaatiota, ihmisäänen ominaisuudet, kuten sen väri tai voimakkuus, ovat verrattavissa musiikkiin, jolla on puheen määrittämä rytmi. Kuten huudahdukset ja ään-
nähdykset elokuvan ei-kielellisessä dialogissa, musiikissa rytmi ja voimak-
kuus välittävät paitsi informaatiota myös tunnetta ja vaikuttavat meihin eri
tavalla kuin itse kielen semanttinen sisältö.

Kysymykseen miksi elokuvissa pitää ylipäättään käyttää kieltä, Chion vastaa elokuvan olevan ”verbosentrinen ilmiö”. Tällä Chion viittaa elokuvaäänen dialogikeskeisyyteen. Tämä tulee esille elokuvan kontekstissa muun muassa amerikkalaisissa toimintaelokuvissa, joissa usein henkilöhahmo toteaa myös ääneen mitä tekee tai aikoo tehdä. Puheesta taas Chion toteaa sen olevan *”value added by text”*. Evoluutiokin hyppää tässä vaiheessa mukaan. Puheen merkitys nimittäin korostuu Chionin mielestä luonnostaan, sillä ihmisluon-
toon kuuluu poimia kaikkien äänien joukosta juuri ihmispuhe. (Chion 1994, 5.) Aivot siis priorisoivat juuri puhutun puheen. Chion ottaa dialogia käsitel-
lessään vielä kantaa kieleen, edellyttäen että puhe mitä kuunnellaan, on kieltä
mitä katsoja ymmärtää (Altman 1992, 108). Tällöin ei-kielellistä puhetta pitäisi
olla hankalampi kuunnella, mutta mikäli ei-kielellinen puhe rinnastetaan kie-
lelliseen puheeseen, esimerkiksi miksauksellisin keinoin, voi katsojan pakot-
taa kuuntelemaan puhetta, vaikka tämä ei sitä ymmärtäisikään.

Ei-kielellinen puhe on elokuvassa useimmiten puhuttua. Elokuvan konteks-
tissa tämä tarkoittaa, että ei-kielellistä puhetta puhuu aina joku tai jokin.
Useimmiten elävä olento. Kirjoitettuaakin ei-kielellistä puhetta voisi olla esi-
merkiksi elokuvan henkilön löytäessä kirjoitettuja vihjeitä jostain arvoitukses-
ta. Toisaalta pelkkä kirjoitettu ei-kieli ei sinäänsä kerro katsojalle mitään, sillä
katsoja ei pysty päättämään pelkästä kirjoituksesta viestejä äänenpainosta,
äänenväristä tai ilmaisusta. Yleensä kieli liitetäänkin kommunikaatiovälinee-
nä ihmiseen. Myös kielitiede tunnistaa kielen välinearvon, mutta tarkemmin
tarkasteltuna ei-kielellisen puheen voidaan katsoa lähtevän mistä tahansa läh-
teestä, kuten myöhemmin läpikäytävät esimerkit osoittavat. Kielellisyyden
rajaustoja tarkastelen myöhemmin omassa kappaleessaan.

Elokuvassa kankaan toiselle puolelle jää kommunikoinnin muuttumaton osa-
puoli – katsoja. Ei-kielellistä puhetta voi puhua mikä tai kuka tahansa, mutta
vastaanottaja elokuvassa on poikkeuksetta ihminen.

2.1.1 Käytetyt tiedesuuntaukset

Seuraavaksi heijastelen ei-kielellisyyden käsitettä ja käyttötapaa yleiseen kieli-

tieteeseen, fonetiikkaan, aivotutkimukseen ja semiotiikkaan sekä kulttuuri-semiotiikkaan.

Kielitieteen perustajan Ferdinand de Saussuren teoriassa erotellaan *kieli* (*langue*) ja *puhunta* (*parole*) (de Saussure 2014, 94). Kielellä de Saussure tarkoittaa kielen merkkijärjestelmän merkitystä ja puhunnalla puhutun kielen tuottamista. Puhunta on aina yksilökohtaista ja yksittäisen ihmisen vallassa (de Saussure 2014, 87).

Kieli ja puhunta ovat tiiviisti kytköksissä toisiinsa. De Saussuren mukaan kieli on välttämätön, jotta puhunta olisi ymmärrettävää. Puhunta taas on välttämätöntä kielen vakiintumisen kannalta (de Saussure 2014, 94.). Elokuvan kontekstissa puhunnan merkitys korostuu, sillä elokuvan ääniraita, johon ihmisen tuottama ääni sisältyy, on vallitseva tapa välittää kielellistä (tai ei-kielellistä) puhetta elokuvassa. Muita tapoja välittää kielellistä informaatiota ovat esimerkiksi tekstiplanssit.

De Saussuren kielitieteen lisäksi tarkastelen elokuvan ei-kielellisyyttä myös fonetiikan kannalta. Kuten de Saussuren kielitiede, fonetiikka erottelee puheen tuottamisen kahteen eri prosessiin: kielentämiseen ja puhesuoritustapahtumaan (Iivonen & Aulanko 2001, 2). Fonetiikka katsoo kielen synnyksi sanaston, joka on aikojen kuluessa muodostunut sen varaan, ovatko sanat äännettäviä ja kuulon avulla erotettavia. Fonetiikassa on lähtökohtana siis ääni. Fonetiikan kautta tarkistelu on mielekästä myös siksi, ettei se rajaa erityisesti mitään kieltä pois, toisin kuin de Saussuren yleinen kielitiede. Fonetiikka viittaa abstraktimpaan tapahtumaan kuin pelkkä fysiologinen kielen tutkimus, jonka tutkimuksia myös hyödynnän.

Fysiologinen aivotutkimus on kiinnostavaa kielen tulkinnan kannalta. Ei-kielellisen puheen tulkintaan voi esimerkiksi vaikuttaa se, että ihmisen on todettu käyttävän aivoista samaa osiota kielen ymmärtämiseen kuin motorisiin toimintoihin. Esimerkiksi potkaisusta puhuminen tapahtuu ainakin osittain samalla aivojen alueella kuin itse fyysinen tapahtuma (Korpilahti, Aaltonen & Laine 2010, 124).

Semiotiikka ja kulttuurisemiotiikka taas pureutuvat kielen merkkien käsitteellisyysyteen ja muodostumiseen. Nämä kielen tutkimuksen osa-alueet ovat abstraktiudessaan ei-kielellisyyden muodostumisen ja tarkoituksen ytimessä.

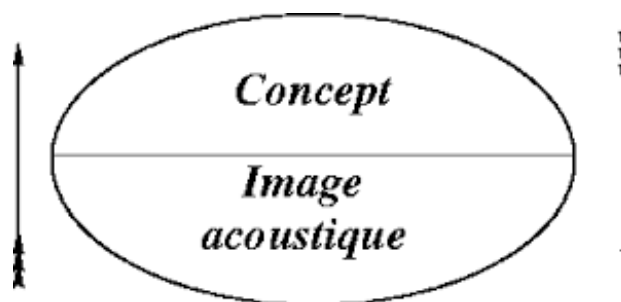
Vaikka yleinen kielitiede pitääkin ei-kielellisyyttä epäoleellisena ja paradoksaalisena, kuten myöhemmin todetaan, myöntää de Saussure kuitenkin että kielen rajaaminen on niin kipeä ongelma, että herää kysymys siitä, ovatko kielen rajat todella tunnettuja (de Saussure 2014, 206).

Ranskalainen filosofi Jacques Derrida on harvoja ajattelijoina, joka mainitsee teksteissään ei-kielellisyyden. Ei-kielellisyys ei Derridalla tosin ole itsenäinen käsitteensä vaan Derrida korostaa eron käsitettä merkissä ja merkityssuhteessa. Derridan jälkistrukturalismi ei hylkää ajatusta merkistä kahden asian vastaavuutena. Tällöin syntyy **kieli** ja **non-kieli**. Merkki ei ole pysyvä olio, vaan eron tyyssija, pysähtymättömän viittausprosessin alku (Veivo & Huttunen 1999, 38.) Derridan ajatus ei ole kovin hyvin sovellettavissa elokuvan kontekstiin, sillä kysymys on mitä merkki on ja mitä se ei ole. Näkisin kuitenkin että Derridan ajattelua voisi hyödyntää hahmottamaan puheen rajoja verrattuna ei-kielelliseen puheeseen elokuvassa. Elokuvan ei-kielellisen puheen kannalta ajatus loputtomasta merkin viittausprosessista saattaa olla ei-kielellisen puheen juurilla. Siinä miten kieli syntyy ja mihin sitä käytetään. Derridan mukaan eron korostamisen prosessissa merkin käsitesisällöstä tulee merkitysijä. (Veivo & Huttunen 1999, 38.) Esimerkiksi jos sanalle ”ei” halutaan ei-kielellinen sana, voidaan tutkia mikä sanan ”ei” olemus on merkkien avulla ja olisiko näistä merkeistä jokin hyvä korvaamaan sanan.

2.2 Kieli merkkijärjestelmänä

Sekä yleinen kielitiede, semiotiikka että jossain määrin fonetiikkakin käsittävät kielen merkkijärjestelmänä. Tätä on hyvä tarkastella, sillä tutkittaessa ei-kielellisyyttä kieli hajoaa pieniin paloihin äänen ja merkkien kautta.

De Saussuren mukaan ihmisen tuottama ääni ei ole olemassa itseään varten, vaan se on ajattelun väline (de Saussure 2014, 82). Kielen tehtävä on käsitteellistää abstrakteja asioita ja luoda näille asioille merkitys, aivan kuten mielestäni yksi elokuvan tehtävistä on kertoa meille jotain maailmasta, jota emme pysty sanallistamaan. De Saussure painotti kieltä juuri merkkijärjestelmänä. Kielellinen merkki ei yhdistä asiaa ja nimeä vaan **käsitteen** ja **akustisen kuvan** (de Saussure 2014, 154). Akustisella kuvalla de Saussure tarkoittaa elokuvan kontekstissa puhuttua puhetta tai tarkemmin ottaen yhtä dialogin sanaa.

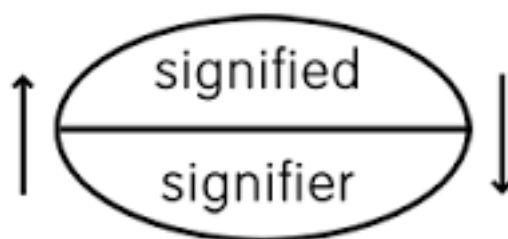


1. Kuva ilmentää kielellistä merkkiä, jossa käsite ja akustinen kuva yhdistyvät ja ovat jatkuvasa vuorovaikutuksessa

Kielen luonne on de Saussuren mukaan arbitraarinen, eli mielivaltainen. Mielivaltaisuus tulee kielen symbolin muodon suhteesta merkitykseen (Karlsson 2011, 13). Tämä tarkoittaa, ettei ole olemassa sääntöjä sille, miksi juuri tietty merkki on syntynyt tarkoittamaan tiettyä käsitettä. Merkkien toiminta perustuu kuitenkin aina säännönmukaisuuteen. Kieli on merkitsijän ja merkityn yhdistävä side. Kieli on siis eräänlainen silta tulla ymmärretyksi. Elokuvan ei-kielellisessä puheessa kielen mielivaltaisuus toimisi hyvin. Tosin jos kielen luonne on mielivaltainen, onko elokuvan ei-kielellinen puhe sitten oikeaa kieltä? Vastaus löytynee kielen sopimuksenvaraisuudesta kulttuuriin.

Myös kulttuurisemiotiikka katsoo kielen merkkivälineeksi, jolla on korvaavuusfunktio ja merkkisuhde (Veivo & Huttunen 1999, 23). Kielen merkitykset liittyvät usein kielen ulkoiseen todellisuuteen: merkitykset eivät rajoitu kielen (Veivo & Huttunen 1999, 58). Kulttuurisemiotiikka käsittelee kielen merkityksellisyyttä eräänlaisena simulaationa, jossa on kyse olemisen tavasta. Kieli nähdään myös performatiivisena tekijänä, jonka avulla kielen toiminnan maailmaa voidaan muuttaa (Veivo ym. 1999, 98.)

Kielitieteessä puhutaan **kielellisistä olioista**. Kielellinen olio on olemassa vain, kun merkitsijä ja merkitty liittyvät yhteen (de Saussure 2014, 201). Esimerkiksi sana ”kuusi” muodostuu merkitsijästä eli kirjaimista *k-u-u-s-i* ja abstraktista havupuun ideasta. Jos merkitsijä tai merkitty katoaa, jäljelle jää vain abstraktio. Olioiden toiminta sen sijaan muodostaa kielen (de Saussure 2014, 206). Elokuvan kontekstissa kielelliset oliot voivat syntyä ja muuttua ei-kielelliseksi puheeksi käsikirjoittajan pöydällä tai vasta näyttelijän päässä.



2. Merkitsijä ja merkitty vaikuttavat toinen toisiinsa, luoden näin merkityksen

Puhunta taas liittyy merkityksellisyyteen akustisten kuvien kautta. Tässä vaiheessa ääni astuu mukaan. Kielessä käsite on ääniaineuksen ominaisuus, samoin kuin tietty äänneasu on käsitteen ominaisuus (de Saussure 2014, 201). Kieli koostuu siis puhunnasta, merkkijärjestelmästä ja abstraktioista, vaikkakin de Saussure pitää puhuntaa ja kieltä erillisinä yläkäsitteinä.

Elokuvan ei-kielellistä puhetta voidaan tietyllä tapaa ajatella vieraana kielenä, jolloin sanan merkitykset vastaanottajalle katoavat. De Saussure puhuu kielen analyysistä. Jotain tuntematonta kieltä kuullessamme emme kykene sanomaan, miten äänteiden jonoa tulisi analysoida.

”Analyysi on mahdoton, jos huomioidaan vain kielellisen ilmiön äänteellinen puoli. Mutta kun tiedämme, mikä merkitys ja tehtävä ketjun kullekin osalle on annettava, näemme niiden erottuvan toisistaan ja muodottoman nauhan jakautuvan osasiksi – eikä tässä analyysissä ole mitään aineellista” –de Saussure s. 202

Kielitiede jakaa merkit seuraavasti:

- Symbolit
- Ikonit
- Indeksit

Symbolit ovat Ikonien ja indeksien ohella merkkien yksi laji. Kielellinen symboli koostuu muodosta ja merkityksestä esimerkiksi sanassa hevonen. Tällöin merkki *”equus”* on laajempi merkitys ja *”hevonen”* muoto. Käsite todellisen maailman hevosesta on merkin tarkoite. (Karlsson 2011, 14.)

Ikonit ovat tarkoitteensa näköisiä kuvia. Indeksit ovat syy-seuraussuhteessa tarkoitteeseensa (Karlsson 2011, 14). Onomatopoeettisissa sanoissa on ikonisia aineksia. Indeksien motivoi se, että muoto on syy-seuraus-, yhteenkuuluvuus- tai muussa suhteessa tarkoitteeseensa.

Näkisin, että kielitiede pitää kieltä järjestelmänä, joka koostuu monikerroksista osajärjestelmistä, jotka muodostavat ilmiöiden joukon. Nämä ilmiöt ovat toistuvia ja ilmiöiden välillä on korrelaatioita. Järjestelmä on joustava ja erittäin kompleksinen. Elokuvan kontekstissa ei-kielellisestä puheesta tulee itseisarvo, mikäli kieltä tulkitaan yhtä monikerroksellisesti kuin luonnollisia kieliä. Ei-kielellisessä puheessa on mielestäni oleellisempaa keskittyä merki-

tyn ja merkitsijän väliseen suhteeseen kuin kielitieteen järjestelmän koko spektriin.

De Saussurea ja yleistä kielitiedettä on kritisoinut filosofi Maurice Merleau-Ponty. Hänen käsityksensä kielestä on miltei täysin päinvastainen kuin de Saussurella. Merleau-Ponty puhuu merkkirakennelmien kokonaisuudesta ja korostaa merkkien käyttäytymistä **suhteessa toisiinsa** (Merleau-Ponty 2012, 262). Kun de Saussure näkee ihmisen liittävän merkkiin merkityksen, Merleau-Pontyn mukaan muut merkit muovaavat jatkuvasti merkkien merkityksiä, jolloin merkitys on täysin sidoksissa kieleen. Kieli tulee ymmärretyksi vain merkkien vuorovaikutuksessa. Merleau-Pontyn mukaan kieli ei ole koodi, vaan se on enemmän kuin väline. Kielen ja merkityksen välillä ei ole alistussuhdetta, toisin kuin de Saussure väittää. Kieli on olio. Kielen oliolla Merleau-Ponty tarkoittaa elävämpää ja osallistuvampaa rakennelmaa kuin yleisen kielitieteen kielelliset oliot. (Merleau-Ponty 2012, 264.)

”Kieli merkitsee, kun se ei jäljittele ajatusta vaan sen sijaan antautuu ajatuksen purettavaksi ja uudelleen rakennettavaksi” –Merleau-Ponty s.268

Merleau-Pontyn ajatukset kielestä ovat de Saussuren kieltä joustavampia ja sopivat mielestäni paremmin kuvaamaan ei-kielellistä puhetta. Kuitenkin Merleau-Pontyn käsitystä kielestä ei voida täysin ongelmattomasti sovittaa ei-kielelliseen puheeseen elokuvassa. Merleau-Ponty näkee kielen vuorovaikutteisempänä, lähes elävänä organismina, jonka merkityksiä ei ole luomassa niinkään ihminen vaan kieli itse. Merleau-Ponty kirjoittaa:

”Juuri kielen läpitunkemattomuus, sen peräänantamaton itseensä viittaaminen, sen palaaminen ja vetäytyminen itseensä tekevät siitä henkisen mahdin: siitä itsestään tulee jonkinlainen universumi, kaikkeus, joka kykenee asuttamaan asiat itseensä – muutettuaan ne ensin niiden merkitykseksi.” (Merleau-Ponty 2012, 268).

Tämä lähes kaunokirjallinen kuvaus kielen olemuksesta ei mielestäni sovi ei-kielelliseen puheen olemukseen elokuvassa. Tietyllä tapaa ei-kielellinen puhe on aina olemassa olevan kielen jatkumo ja vanki, eikä merkityksien kanssa vuorovaikutuksessa oleva lähes jumalainen olento. Ei-kielellinen puhe on paljon suljetumpi järjestelmä kuin mitä Merleau-Ponty esittää. Elokuvassa ei-kielellisestä puheesta puuttuu laajempi viittaaminen muualla sijaitsevaan ei-kielelliseen puheeseen. Ei-kielellinen puhe on ikään kuin suljetussa huoneessa, josta se pääsee ainoastaan viittaamaan olemassa olevaan luonnolliseen kieleen tai itseensä elokuvan sisällä.

Elokuvan ei-kielellinen kieli voi myös olla rakennettu niin, että siinä on jotain

tunnistettavia sanoja. Katson kuitenkin sen silti olevan ei-kielellistä, sillä kieli-järjestelmä on eri. Samalla tavalla kuin esimerkiksi sana ”hevonen” on espanjaksi ”caballo” ja italiaksi ”cavalla”.

2.3 Kielen käsitteellisyys

Kielen käsitteellisyys ja merkityksellisyys halkovat toisiaan ja sisältävät osin samoja asioita. Ymmärrän kielen käsitteellisyyden kuitenkin juuri kielen abstraktioiden tutkimisena, kun merkit liittyvät kielen luonteeseen merkkivälineenä. Kulttuurisemiotiikka käsittelee kieltä säännönmukaisena merkkivälineenä (Veivo ym. 1999, 23).

Käsitteellisyyttä ei kuitenkaan voi täysin erottaa konkreettisesta puhunnasta, sillä de Saussuren mukaan käsitteet liittyvät aina kielen luomiin akustisiin kuviin (de Saussure 2014, 83). Jos kieltä tarkistellaan dokumenttina, siitä voi löytää kaksi linjaa:

- Käsitteet
- Akustiset kuvat

Nämä voidaan nähdä kahtena eri linjana, jotka etenevät lineaarisesti kohti merkitystä ja konkreettista yksikköä eli sanaa. Esimerkkinä samat sanat, mutta eri merkitykset. *Kuusi* (numero) ja *kuusi* (puu). (de Saussure 2014, 203.)

Semiotiikka puhuu merkityksien puolesta:

”Merkin voi ajatella toimivan parhaiten silloin, kun korvaavuussuhde on selkeimmillään ja merkin materiaallinen olemus vastaavasti lähes kadonnut” (Veivo ym. 1999, 24).

Elokuvan ei-kielellisen puheen kannalta juuri käsitteellisyys ja merkitys ovat avainsanoja. Ei-kielellinen puhe elokuvassa voi toteuttaa kielen dokumentin kahta linjaa. Itseasiassa ei-kielellinen puhe on vain akustisen kuvan muutos. Katson että ei-kielellisyyden käytön tarkoitus on vahvasti käsitteellisyydessä ja uusien merkityksien luomisessa kielen kautta. Semiotiikka katsoo jokaisella merkillä olevan **mentaalin käsitesisältö**, joka tuottaa **merkityksen** (Veivo ym. 1999, 24). **Ei-kielellisessä puheessa nämä säännöt järjestäytyvät parhaimmassa tapauksessa uudestaan vastaanottajan mielessä.**

2.4 Kieli on sosiaalinen sopimus

Kielitieteessä on esitetty teoria universaalien kielen hypoteesista (Karlsson 2011, 30) tai ”kielielimestä”, joka mahdollistaisi jonkinlaisen universaalien kielioopin (Korpilahti, Aaltonen & Laine 2010, 13). Tällä tarkoitetaan, että kaikkia maailman kieliä yhdistäisi jonkinlainen alkukieli, josta ei-kielellinen puhekin olisi lähtöisin. Viitteitä tästä kielten Baabelin tornista ei ole kuitenkaan pystytty perustelemaan kovinkaan hyvin.

Baabelin myytissä ihmiskunta eli sovussa juuri yhteisen kielen ansiosta, kunnes Jumala rankaisi ihmisiä ja pisti heidät puhumaan eri kieliä. Tästä seurasi sotaa ja sekasortoa. Myytissä saattaa sijaita pieni totuus kielen käytön kannalta. Aivotutkijat nimittäin ovat yhtä mieltä siitä, että ihmisen kyky ilmaista kielen ja puheen avulla ajatuksiaan vähentää aggressioita ja turhautumista (Korpilahti ym. 2010, 12). Ehkäpä tässä on syy minkä vuoksi olemme kehittäneet kulttuurisidonnaisia kieliä ylipäänsä. Ihmisillä on suuri tarve ymmärtää toisia ja tulla itse ymmärretyksi. Tarve ymmärtää voi myös olla syy miksi ei-kielellistä puhetta ei kuule elokuvissa kovinkaan usein.

De Saussuren kielitieteessä kieli nähdään sosiaalisena sopimuksena. Merkin arbitraarisuus auttaa ymmärtämään, miksi kielellinen järjestelmä voi syntyä ainoastaan sosiaalisessa yhteydessä: yksilö ei pysty kiinnittämään arvoja sanoihin yksin. (de Saussure 2014, 214.)

”Kieli on yhtä aikaa kielikyvyn sosiaalinen tuote ja joukko välttämättömiä konventioita, jotka yhteisö omaksuu, jotta yksilöt voisivat käyttää tuota kykyä” –de Saussure s.83

Yleinen kielitiede katsoo, että kielen symbolin merkityksen ja muodon suhde on sopimuksenvarainen (Karlsson 2011, 13.) Merkitysten luominen tekee kielestä sopimuksenvaraisen.

Sopimus siis edellyttää sosiaalista yhteyttä. Kieli omaksutaan pienestä pitäen juuri sosiaalisessa ympäristössä (Korpilahti ym. 2010, 12). Sopimus koostuu merkkien monikerroksellisesta ja **arbitraarisesta järjestelmästä**, jossa onomatopoeettisuus on poikkeus. Myös Chion näkee kielen sopimuksen kaltaisena (Chion 1999, 100). Kielen sosiaalinen ulottuvuus tulee ilmi vierasta kieltä kuultaessa. Aistimme kyllä äänteet ja rytmin, mutta jäämme sisällöstä ulkopuolisiksi. Chion jättää huomioimatta, että pelkästä äänestä voi aistia tunteita ja vihjeitä sisällöstä, joka on ei-kielellisen puheen merkityksien luomisen ydintä, mutta kielen täsmällisyyden tuottama varmuus jää puuttumaan.

Elokuvan kontekstissa elokuvantekijän ja äänisuunnittelijan kannalta sosiaa-

linen yhteys on oleellinen asia. Elokuvantekijän on oltava varma ei-kielellisen puheen käytöstä. Ei-kielellinen puhe harvoin pystyy välittämään informaatiota yhtä nopeasti ja vaivattomasti kuin luonnollinen kieli. Ei-kielellisen puheen vahvuudet elokuvassa ovat muunlaisessa yhteydessä kuten myöhemmin tulee ilmi. Elokuvantekijän on siis rikottava katsojan ja luonnollisen kielen välinen sopimus heti alussa.

2.5 Välittäjä

Ihmisen elimet ovat sopeutuneet tuottamaan ja ymmärtämään puhetta (Korpilahti ym. 2010, 11). Ääni on puhunnan väline. Äänisuunnittelijoina tehtävämme on välittää tarinaa katsojalle äänen kautta. Kieli on äänisuunnittelun ja tiedon/tunteen välittämisen yksi väline. Puhe välittää äänen kautta katsojalle informaatiota mutta myös paljon muuta. Äänen kautta kieli kertoo henkilöhahmon persoonasta, toiveista, ja tavoitteista. Puhuttu kieli voi myös välittää asioita, joita jokainen katsoja tulkitsee eri tavalla. Toista nenään puhuminen ärsyttää, toista huvittaa. Kieli ja puhunta molemmat siis herättävät meissä myös tunteita, merkitysten ohella.



3. Käynnissä on jatkuva hermeneuttinen kehä äänen tuottajan ja äänen vastaanottajan välillä.

Ihmisen ääni itsessään toimii vain välittäjänä. Vastaanottajan mentaaliseen prosessointiin ja äänen välittämiseen palaan myöhemmässä osiossa, jossa tarkastellaan vastaanottajaa ja tulkintaa lähemmin.

Elokuvan ei-kielellisessä puheessa välittäjän totuttu rooli muuttuu, mikä voi olla haaste katsojalle. Äänisuunnittelijan pitää auttaa katsojaa pääsemään tämän haasteen yli, tehdä jostain epänormaalista normaalia. Ei-kielellisyys voi muuttaa puhetta välineenä riippuen mitä elokuvan tekijä ei-kielellisyydellä haluaa viestiä katsojalle. Väline mahdollistaa kommunikaation.

2.5.1 Kommunikaatio

Ei-kielellisessä puheessa ovat käytössä paralingvistiset keinot (Karlsson 2011, 10). Tämä tarkoittaa äänen käyttöön liittyviä keinoja ilmaista asioita. Esimerkiksi äänen korkeus ja voimakkuus kertovat puhujan tunnetilasta, asenteista, suhtautumisesta, persoonasta, iästä ja sukupuolesta.

Paralingvistiset keinot ovat äänisuunnittelijalle se näkyvin osio kielestä joka-päiväisessä työssä. Tällä tarkoitan, että äänisuunnittelijan työhön kuuluu terävöittää puheen ilmaisuäänellisin keinoin. Äänisuunnittelija voi esimerkiksi muuttaa puheen korkeutta. Äänisuunnittelijat ovat myös usein oman kokemukseni mukaan herkistyneet tarkkailemaan näitä asioita: puhuuko joku epäselvästi, kenen konsonantit häviävät, kuka puhuu kaikki lauseet nousevalla intonaatiolla tai lausuu kaikki sanat yhteen pötköön.

Kommunikaatioon vaikuttavat merkkiympäristö ja tulkitsijan rooli. Tulkitsija pyrkii luomaan tekstiin yhtenäisyyttä, hahmottamaan tarkoituksia ja määrittämään mikä on tärkeää. (Veivo & Huttunen 1999, 101.)

2.6 Puhe

Kun olemme tarkastelleet kieltä yleisellä tasolla, on syytä kiinnittää huomiota myös puheeseen. Äänisuunnittelijat ovat puheen ja puhunnan kanssa tiiviisti tekemisissä. Merleau-Ponty on kirjoittanut puheesta fenomenologisesta näkökulmasta, joka mielestäni liittyy oleellisesti myös elokuvan ei-kielelliseen puheeseen.

Merleau-Ponty nostaa esille käsitteen ”*puhuva subjekti*” ja ”*ilmaisuteko*”. Puhe liittyy suoraan merkitykseen silloin, kun puhe on ohittanut tietyn pisteen ja tullut yhdeksi merkitykseksi. Merkitys on tällöin asettunut vastaanottajaan. Silloin koemme, että *jotain on sanottu*. (Merleau-Ponty 2012, 368.) Tätä ennen on kuitenkin oltava puhetta, sillä teosta tulee puheen voima. Tätä prosessia Merleau-Ponty kutsuu ilmaisuteoksi. Ilmaisuteko on tapa, jolla ihminen puhuu ja prosessi tietoisesti tulemisesta. Hänen mukaansa puhe pyrkii ruumiillistumaan merkityksintention, joka on tietty tyhjyys, mykkä toive, joka kuitenkin pyrkii eräällä tavalla tulla lihaksi kuulijassa. (Merleau-Ponty 2012, 366.)

Onnistunutta prosessia ei-kielellisestä puheesta voisi ehkä kuvata näin:

”Erotukseksi kielestä puhe on hetki jolloin merkitysintention (---) osoittautuu kykeneväksi tulemaan osaksi kulttuuria – omani ja toisen – ja kykeneväksi muokkaamaan minua ja häntä muuntamalla kulttuuristen välineiden merkitystä” (Merleau-Ponty 2012, 369).

Elokuvan ei-kielelliseen puheeseen yhdistyvät kulttuuri, elokuvantekijän intentionit, vastaanottajan oma merkitysmaailma ja kieli.

2.7 Puhe ja valta

Puhuminen on vallan ja tilan käyttöä. Valtasuhde on aktiivisen puhujan ja kuuntelijan välissä. Mykät henkilöt eivät ole koskaan tarinan keskiössä, vaan palvelevat tarinaa ja päähenkilöä muuten (Chion 1999, 95). Elokuvataiteessa tämä ei tosin aina pidä paikkaansa esimerkkinä tästä David Lynchin *The Elephant Man* (1980). Lynchin elokuvassa päähenkilö on puhumaan kykenevätön henkilö, jonka kasvot tuhoisa sairaus on tuhonnut. Henkilöhahmon mykkyys yhdistetään myös viattomuuteen (Chion 1999, 106). Mihin ei-kielellisyys sitten sijoittuu valtaa käyttävänä elementtinä?

Mielestäni kielen ja vallan suhde ei perustu pelkästään äänenkäyttöön, vaan siihen vaikuttaa myös sisältö. Mikäli elokuva pohjautuu kokonaan ei-kielelliselle puheelle, tasa-arvoistaa se kaikkia henkilöhahmoja. Ei-kielellisyydestä tulee vallitseva tila. Usein kuitenkin ei-kielellisyyttä voidaan käyttää nimenomaan henkilöhahmojen valtasuhteen epäsuhdan osoittamiseen. Tällöin ei-kielellistä dialogia puhuva henkilöhahmo on altavastaaja ja usein palvelijan asemassa. Esimerkkinä tästä ovat useat Star Wars -elokuvasarjan sivuhahmot. Kielellisyys ajaa aina ei-kielellisyyden ohi, mikäli nämä kaksi ovat rinnakkain.

Kokonaan ei-kielellisyyteen pohjautuvassa elokuvassa tilanne on eri. Kieli ei enää ilmennä valtaa vaan sen tarkoitus on toinen.

3 Ei-kielellisyys käytännössä

Ei-kielellisyys voi terminä kuulostaa harvinaisuudelta, mutta asiaa lähemmin tarkasteltaessa voi löytää yllättävän paljon esimerkkejä elokuvista, jossa kyseistä keinoa on käytetty. Seuraavissa luvuissa erottelen ei-kielellisyyden muotoja ja käyttötapoja käytännön esimerkkien avulla.

3.1 Mihin eri osiin ei-kielellisyys jakautuu

Olen jaotellut ei-kielellisyyden eri tyyppejä elokuvissa omien havaintojen sekä elokuvateoriassa (Chion) esitettyjen esimerkkien perusteella seuraavasti:

Eläinten ja lasten kanssa kommunikointi on luonnollisin ja ehkä myös helpoiten hyväksyttävä tapa käyttää ei-kielellistä kieltä. Pyrkimys on ensisijaisesti luoda yhteys elokuvan henkilöiden välille. Tällaisessa ei-kielellisyyden muodossa ei ole viitteitä ihmiskielen representaatiosta. Tarkoitus on ilmentää henkilön pyrkimyksiä katsojalle. Lasten (lähinnä vauvojen) kanssa kommunikointi on usein äänteillä kommunikointia ja lässytystä, jolla pyritään matkimaan vauvan omaa tapaa viestiä. Usein tällainen puhe on toistoa vauvan viesteistä ja representaatiota vauvan omasta kielestä.

Huudot ja huudahdukset (Chion 1999, 75). Huudot ja huudahdukset ovat rajatapauksia. Voidaan olla kahta mieltä kuuluvatko huudot ja huudahdukset kieleen. Noudatan kuitenkin elokuvan dialogin logiikkaa ja luettelen ne dialogiksi. Animaatioissa huudahdukset ovat hyvin käytetty tapa. Ne ovat tehokas tapa vahvistaa tunneilmaisua ja elävöittää hahmoa. Yksittäiset huudahdukset ovat melko käytettyjä normaalin dialogin seassa. Teinimutanttikilpikonniin huuto "*Cowabunga!*" on tästä esimerkki. Huudot ja huudahdukset voivat kasvaa lentäviksi lauseiksi, mutta ovat harvoin oma, kokonaisempi kielensä. Toisaalta mikäli elokuvassa käytetään pelkästään huutoja ja huudahduksia, niistä voi muodostua oma kielensä. Tämä riippuu siis paljon kontekstista.

Vieras kieli, jota ei käännetä. Periaatteessa tällainen ilmaisu on olemassa olevaa kieltä, mutta vastaanottajan ymmärryksen puuttuessa kieli näyttäytyy hänelle abstraktina. Tällöin vastaanoton prosessi on ei-kielellisyyden kaltainen ja siksi verrattavissa. Näin tapahtuu esimerkiksi David Lynchin *Mulholland Drive* (2001) –elokuvassa. Elokuvan käännekohtassa Silencio klubilla laulaa nainen espanjaksi, jota ei kuitenkaan käännetä. Kielen ymmärrettävyys voi kuitenkin olla myös osittaista. Esimerkiksi ihminen, joka osaa ranskaa, pystyy poimimaan sanoja muista romaanisista kielistä. Elokuvantekijä kuitenkin kertoo kääntämättömyydellä, ettei puheen sisällöllä ole merkitystä tai

että haluaa katsojan kiinnittävän huomion muuhun ilmaisuun. Tällöin elokuvantekijän tarkoituksiperät kielen käytössä ovat hyvin näkyviä.

Hölynpölykielet. Tämä on harvoin käytetty tapa. Hölynpölykieltä käytettäessä elokuvassa on pidempiä osioita, jolloin dialogi pohjautuu keksitylle kielelle. Elokuva voi myös olla kokonaan tällaista kieltä. Hölynpölykielet ovat animaatioissa käytetty, universaali tapa ilmentää puhetta. Hölynpölykielessä voi olla oma logiikkansa ja merkityksellisiä sanoja tai kieli voi olla pelkkää improvisoitua äännähtelyä. Hölynpölykieltä käyttävät elolliset henkilöhahmot. Tästä esimerkkinä toimii *Game of Thronesin* (2017) monet eri kielet, kuten dothrakien käyttämä kieli, jotka eivät ole mitään luonnollista kieltä. Toinen esimerkki on *Kellopelempiappelsiini* (1971), jossa hölynpölykieltä käytetään luonnollisen kielen rinnalla yksittäisinä sanoina.

Elottomat esineet. Elottomien esineiden ja asioiden ääntely tarjoaa eikielelliselle dialogille kontekstin. Tavaroiden dialogi on yksinkertaista kommunikointia, jonka avulla esineet kommunikoivat omalla kielellään joko henkilölle tai toisilleen. Esimerkkinä tästä on Tähtien sodan robottihahmo R2D2.

3.1.1 Chionin jaottelu

Äänisuunnittelun teoreetikoista Michel Chion on ainoa, joka on käsitellyt dialogia ja kieltä enemmän käsitteellisenä, ääneen kuuluvana osa-alueena. Tämän vuoksi hyödynnän työssäni paljon hänen tekstejään. Chion on jaotellut dialogin käytölle kolme eri tyyppiä:

- Teatteripuhe (Theatrical speech)
- Tekstuaalinen puhe (Textual speech)
- Virtaava puhe (Emanation speech)

Teatteripuhe on näistä kaikista yleisin. Chion määrittelee tämän hahmojen väliseksi dialogiksi, jonka katsoja kuulee ja joka on olennainen osa kokemusta. Teatteripuhe on siis niin sanottua perusdialogia, jota olemme tottuneet kuulemaan ja tulkitsemaan. Tähän ryhmään Chion myös sijoittaa hahmojen ajatusäänet ja mahdollisen päänsisäisen kommentoinnin, jonka katsoja kuulee.

Tekstuaalisella puheella Chion tarkoittaa puhetta, joka johdattaa kuvaan äänen luomilla mielikuvilla. Tekstuaalista puhetta käyttävät elokuvassa usein vain hyvin etuoikeutetut hahmot ja vain hyvin rajoitetun aikaa. Ymmärtääkseni tällä Chion tarkoittaa puhetta, joka ohjaa elokuvan toiminnan siirtymiä esimerkiksi ajassa tai paikassa. Tällöin siirtymä lähtee liikkeelle tekstistä. Esimerkkejä tämän tyyppisestä dialogin käytöstä voi löytää muun muassa

Woody Allenin elokuvasta *Whatever Works* (2009). Siinä päähenkilön kertoo vuoroin kameralle tarinaansa vaihtuen välillä voice-over-kerrontaan.

Virtaava puhe on kolmesta käyttötavasta kaikista harvinaisin. Virtaava puhe ei ole välttämättä kokonaan kuultua tai ymmärrettyä. Puhe ei ole samalla tapaa sidoksissa toimintaan (puhumiseen), vaan puhe ikään kuin virtaa henkilöistä muilla tavoilla, kuin hahmottaen henkilöiden ääriviivoja. Tämän tyyppinen dialogin käyttö on merkittävää, mutta ei välttämätöntä elokuvan näytteillepanon kannalta. Ymmärrän tämän tarkoittavan esimerkiksi wallaa tai sivuhenkilöiden tuottamia yksittäisiä lauseita, joilla ei ole elokuvan tarinan kannalta merkitystä. Yksi esimerkki tästä on *Blade Runner* (1982) elokuvan nuudelipaikka kohta, jossa Rick Deckard menee tilaamaan nuudeleita. Katu on täynnä ihmisten ja mainosten hälinää, jossain kuuluu laulua.

Ei-kielellistä puhetta voi hyödyntää teatteripuheen ja virtaavan puheen tavoin. Virtaavaa puhetta ei-kielellisen puheen muodossa käytti etenkin Jaques Tati elokuvissaan usein eri tavoin. Myös Andrei Tarkovski, Federico Fellini ja David Lynch käyttivät elokuvissaan puhetta virtaavana puheena omalla tavallaan. Tati käytti virtaavaa puhetta esimerkiksi elokuvassaan *Remuloma Rivieralla* (1953), jossa katsoja kuulee miltei jatkuvasti puhetta ja usein puheen lähde on epäselvä. Virtaava puhe ikään kuin hahmottelee lavastuksenomaisesti paikkaa tai tunnelmaa, vaikka olisikin paikoittain ymmärrettävää puhetta. Tämä ei aina tarkoita yksittäistä dialogia tai wallaa vaan voi olla niiden yhdistelmä. Mielestäni ei-kielellisyys solahtaa virtaavaan puheen tapaan melko vaivattomasti. Puheen käyttö musiikinomaisena efektinä on käyttökelpoinen moneen tarkoitukseen: vieraannuttamaan, kuvailemaan, kohdistamaan. Mihinkään ei näistä ei välttämättä tarvita kieltä. Itseasiassa kieli saattaa informaationvälityksellään olla jopa häiritsevä. Tämä ilmiö on tuttu äänisuunnittelijoille walla –äänitystempussa, jossa joukkoa ihmisiä pyydetään hokemaan jonkin vihanneksen nimeä englanniksi. Kuten 'rhubarb', 'cucumber', 'orange', 'apple' jne. näistä sekoitettuna tulee miellyttävää sorinaa, joka sisältää konsonantteja ja vokaaleja häiriöttömässä muodossa, ilman informaation taakkaa.

Teatteripuheesta on esimerkkejä kaikkialla. Teatteripuhe on dialogia kahden tai useamman ihmisen välillä ymmärrettävällä kielellä. Esimerkiksi Elokuvassa *Forrest Gump* (1994) elokuvan päähenkilö kertoo bussipysäkin penkillä tarinoita elämästään, jotka vievät elokuvaa eteenpäin. Henkilö kertoo, käy keskusteluja ja puhuu myös oman päänsä sisällä. Usein elokuvissa kohtauksissa, joissa on teatteripuhetta, fokus on juuri puheessa ja puheen sisällössä ja muu äänisuunnittelu on puheelle alisteista. Ei-kielellisestä dialogista teatteripuheessa on myös lukuisia esimerkkejä. Lasten elokuvat ovat tässä tavassa hyvin edustettuina. Tällöin hahmot puhuvat toisilleen höllypölykielillä, kuten *the Minions* (2015) elokuvassa, joiden sisältö on pääteltävissä muista vihjeistä.

Nähdäkseni tarkoitus on matkia kommunikoinnin tapaa, silloin kun lapsi ei vielä ymmärrä kieltä mutta voi poimia eleistä, ilmeistä ja puheen intonaatioita vihjeitä merkityksistä. Ei-kielellisyys voi olla myös *Minions* -elokuvan tapaan hauska vitsi.

Kuten Baz Luhrmanin elokuvassa *the Great Gatsby* (2013) päähenkilön kerronta (tekstuaalinen puhe) johdattaa kuvaan, halliten myös siirtymiä ja sillä on informatiivinen funktio. Ei-kielellinen puhe soveltuu harvoin tällaiseen tarkoitukseen.

Joskus ei-kielellinen puhe voi sekoittaa useita eri lajeja, kuten *Shaun the Sheep* (2015). Siinä eläimet kommunikoivat kukin lajilleen tyypillisinä örähdyksinä ja huudahduksina, koira poikkeuksena. Koiran kieli on lähempänä ihmisen ölähdyksiä kuin koiraa. Elokuvassa eläimet myös ymmärtävät mitä ihmiset puhuvat.

Aikuisille suunnatuissa elokuvissa ei-kielellinen dialogi vaatii yleensä jonkin perustelun, kuten hahmo on toiselta planeetalta, hahmo ei ole ihminen, hahmo on jotenkin vammautunut tai sairas jne. Tällöin tarkoitus on kertoa hahmosta jotain. Monesti tämä seikka kuitenkin sivuutetaan jollain lisälaitteella, ettei katsojan huomiota vietäisi liikaa tarinasta. Esimerkiksi avaruusolennolla on laite, minkä avulla tämä pystyy puhumaan ihmisten kieltä.

3.2 Onomatopoeettinen kieli

Onomatopoeettiset ilmaisut ovat ehkä tunnistetuin ala ei-kielellisestä ilmaisusta. Onomatopoeettinen on terminäkin varsin tunnettu. Sihinät, viuhahdukset ja murinat ovat käytetty keino puheessa, varsinkin animaation parissa. Niillä saadaan helposti toimintaan sidottua eloa hahmoihin. Tämä tapa voi olla myös osa puhetta tai puhe voi pohjautua kokonaan onomatopoeettisuudelle.

Mielestäni helppous onomatopoeettisessa ilmaisussa on, että se on usein universaalia ja siksi hyvin kaikkien ymmärrettävissä. Onomatopoeettisuus on tavallaan jo valmis koodi, jonka katsoja hyväksyy. Katsojan ei tarvitse arvuutella koodia tai kielen merkityksiä kuten höllynpölykielen parissa. Haittapuoli tässä tavassa käyttää kieltä on sen yksipuolisuus. Onomatopoeettisen ilmaisun kautta harvoin saa välitettyä mitään kovin vivahteikasta. Kieli voi kyllä tukea muuta ilmaisua, mutta se ei yksin riitä kertomaan tarinan nyansseista. Lisäksi onomatopoeettisuus on lähinnä tapa kuvata kielen avulla ääntä, ei merkityksiä.

3.3 Ei-kielellisyyden efektiinomaisuus

Ei-kielellisen puheen ja musiikin tai ääniefektin raja voi olla joskus hämärä. Dialogi voi muuntua efektiinomaisesti tai se voi olla sitä koko ajan. Kyse on myös ymmärrettävyydestä: siitä, millä tavalla katsojina käsittelemme dialogia. Jos emme näe äänilähdettä ja puhe on käsitelty voimakkaasti esimerkiksi metalliseksi, miellämmekö sen dialogiksi vai efektiksi? Tämä ei ehkä ole katsojalle tärkeää mutta voi olla äänisuunnittelijalle pohtimisen arvoinen asia.

”(puhe)äänien tekeminen on minulle kaikkein vaikeinta, sillä katsojat ovat hyvin herkkiä äänien analysoijia. Sillä teemme sitä kaiket päivät” –Ben Burtt, Wall-E:n äänisuunnittelija (Milsom, 2008.)

Tästä esimerkkinä toimii Disney Pixarin kokopitkä *Wall-E* –animaatio (2008). Elokuvassa ei ole täysin ei-kielellistä dialogia mutta robottien dialogi kulkee siinä rajoilla. Wall-E kommunikoi esimerkiksi lemmikkitorakkansa kanssa enimmäkseen äänteillä, jotka eivät ole varsinaista kieltä, mutta täyttävät kielen tunnuspiirteet.

Wall-E:ssä Robottien puheäännet ovat hyvin pitkälle käsiteltyjä, mutta perusolemukseltaan erittäin inhimillisiä. Niistä huokuu lämpö ja persoona. Robotit huokailevat, huudahtelevat, viheltelevät ja hyräilevät. Ne ilmaisevat tunteitaan, eivätkä niinkään välitä informaatiota dialogin avulla. Päähenkilörobooteilla äänen korkeus, väri ja voimakkuus vaihtelevat, kun taas tavallisilla, antagonisteina toimivilla roboteilla ääni on robottimaisen monotoninen.

3.4 Ei-kielellisen hahmon yliluonnollisuus

Kielellisyys tunnutaan liittävän usein ihmisyyteen. Se on ihmisten ominaisuus, jota harvoin kyseenalaistetaan. Kuitenkin, mikäli elokuvan päähenkilöt eivät ole ihmisiä, kieltä voidaan käyttää luovasti. **Ei-kielellisen hahmon yliluonnollisuudella tarkoitan itse hahmojen olevan usein yhtä keksittyjä kuin heidän kielensäkin.** Tällä tavalla myös kieli on helpommin perusteltavissa. Tämä pätee varsinkin, mikäli hahmot ovat elokuvan päähenkilöinä.

Esimerkki löytyy jälleen animaation parista. *Minions* –elokuvan keltaiset veijarit koheltavat elokuvassa puhuen omaa hassua kieltään, joka on sekoitus vierasperäisiä sanoja ja keksittyä kieltä omalla logiikallaan.

Myös *Star Warsin* sivuhahmot tukevat hahmojen yliluonnollisuuden väitettä. Samaan kategoriaan tuntuvat menevän myös robotit ja vastaavat ihmismäiset, mikropiireistä koostuvat hahmot.

Hassua kyllä, eläimiin tämä väite harvoin pätee. Periaatteessahan lemmikkieläimille ei ole mitään perustetta puhua dubattuna juuri englantia tai suomea tai mitä tahansa tunnettua kieltä. Kuitenkin mikäli koirat ja kissat puhuvat elokuvassa, ne puhuvat ihmisten kieltä. Tästä löytyy esimerkkejä runsaasti: *Kaunotar ja Kulkuri* (1955), *Aristokatit* (1971), *Kotia Kohti* (1993) ja *Lemmikkien salainen elämä* (2016) muutamia mainitakseni.

Yksi mahdollinen syy eroon minionien ja lemmikkien kielten välillä on tarinoiden erilaisuus. Minions-elokuva on toimintalähtöinen, eikä se käsittele minionien keskinäisiä suhteita syvällisesti. Elokuvasta on yritetty saada mahdollisimman hauska, ja hassu kieli tukee minionien visuaalista ilmettä ja maailmaa. Lemmikkien tarinoissa projisoidaan usein yleismaailmallisempia ja vaikeampia aiheita, kuten hylkäämistä, juurettomuutta tai perhesuhteita, ja tarina rakentuu näiden teemojen ympärille. **Näyttäisi siis siltä, että vaikeimpien asioiden käsittelemiseen tarvitsemme kielen koko spektrin käyttöön.**

3.5 Ulkoiset muuttujat

Olemassa olevaan kieleen ja keksittyyn kieleen liittyy myös useita kielestä riippumattomia tai siihen vaikuttavia muuttujia. Peruskysymys on **kuka** kieltä käyttää ja **missä** tilanteessa, sekä **kuka kieltä kuuntelee**.

Kielen ulkoisia muuttujia ovat yleisen kielitieteen mukaan seuraavat tekijät (Karlsson 2011, 250):

- Aika
- Ikä
- Kotipaikka
- Sosioekonominen luokka
- Sukupuoli
- Kielenkäyttö tilanne
- Rekisteri
- Yksilölliset pyrkimykset
- Kanava

Puheen ominaisuuksia voidaan soveltaa elokuvan ei-kielellisessä dialogissa. Stella-sarjan hahmot kävivät tuotannon aikana läpi ikääntymisprosessin, joka tarkoittaa mm. puheen sävelkorkeuden muuttamista. Sävelkorkeutta muutettiin matalammaksi, sillä vanhempien katsojien haluttiin samaistuvan hahmoihin. Näin akustista kuvaa muokkaamalla saatiin hiottua koko sarjan kontekstia. Tämä saattoi myös muuttaa yksittäisten sanojen käsitteitä ja draaman

koko virettä. Myös sarjan ainoan poikahahmon rekisteristä oli paljon puhetta, joka vaikutti dramaattisesti näyttelijävalintaan.

Ärsykeympäristö vaikuttaa, vaikkakin aivotutkijat ovat eri mieltä siitä, mitkä informaatiot (semanttiset, pragmaattiset, visuaaliset) vaikuttavat tulkintaprosessiin (Korpilahti ym. 2010, 122). Elokuvassa ärsykeympäristö ja kanava korostuvat. Elokuvantekijät valmistavat elokuvat aina teatteriin, mutta yhä valitsemissa määrin nuori sukupolvi katsoo kaikkea liikkuvaa kuvaa mobiililaitteista. Tällöin ärsykeympäristö voi olla mitä vaan maan ja taivaan väliltä. Ääni voi olla jopa pois päältä. Ymmärretyn kielen tekstitys rohkaisee äänen pois jättöön. Kun käytetään ei-kielellistä puhetta, pätevät tulkintaan osittain mykkäelokuvan säännöt. Draaman tulkintaan haetaan vihjeitä muusta ilmaisusta. Vaikka äänisuunnittelija ei voikaan varautua kaikkiin ärsykeympäristöihin, on tämän vuoksi äärettömän tärkeää tietää kohdeyleisö ja markkinointikanavat, jossa elokuvaa esitetään.

Elokuvan kannalta oleellista on tietysti visuaalisuus. Kokeet ovat osoittaneet, että ainakin visuaalisuus otetaan nopeasti käyttöön vieraan kielen tulkinnassa. Ihminen ryhtyy nopeasti hakemaan puheen merkityksiä muualta, kun kieli ei avaudu. Olettamukseen kuuluu, että visuaalinen tieto tallentuu muistiin ja on sieltä käytettävissä mielensisäisenä representaationa. (Korpilahti ym. 2010, 123.)

4 Ei-kielellisyyden uranuurtajat

Tässä kappaleessa käsittelen ei-kielellistä puhetta ja nimenomaan dialogia Chaplinin ja Tatin elokuvissa sekä ei-kielellisen dialogin yhteyttä mykkäelokuvaan. Ei-kielellisyyden ja mykkäelokuvien suhde on kiinnostava. Törmäsin yhteyteen jatkuvasti lukiessani etenkin Chionin tekstejä dialogista. Yhteys on kovin selkeä, sillä mykkäelokuvien henkilöt kommunikoivat kyllä keskenään, mutta sisällön ymmärtäminen tulee muusta elokuvan kerronnasta kuin dialogista. Tekstiplanssit kertoivat kyllä kaikkein oleellisemman tarinan kannalta mutta katsoja kyllä tulkitsee näyttelijöiden ilmaisua koko ajan.

Mykkäelokuville ja ei-kielelliselle puheelle on yhteistä se, että ne eivät kumpikaan rajaa globaalisti mitään katsojaryhmää pois. Tämä näkyy myös mykkäelokuvien siirtymävaiheessa äänielokuvaan, esimerkiksi Chaplinin tapauksessa, jota käsittelen myöhemmin enemmän.

Béla Balázsin mukaan dialogin triviaaluis on yhteys mykkäelokuvaan (Balázs 1970, 225). Mykkäelokuvissa näemme kuvassa henkilöt puhumassa ilman, että kuulemme mitä he sanovat. Voimme toisaalta yrittää lukea huulilta, mutta ihmisäänen muut vihjeet, kuten äänen väri, jäävät siinä paitsioon. Kieli välittäjänä on siis ilmeinen keino, mutta sisältö jää katsojilta hämärän peittoon. Samalla tapaa toimii ei-kielellinen puhe. Ainoastaan ääni elokuvakerronnan keinona puuttuu. Emme siis voi mykkäelokuvassa päätellä mitään esimerkiksi äänen väristä ja korkeudesta, mikäli niihin ei erikseen visuaalisin keinoin tai musiikin avulla viitata. Tämä sulkee meiltä äänisuunnittelun keinoja pois välittömästi. Toisaalta kielen merkityksien avautumista on ehkä mielekästä katsastella hieman mykkäelokuvan kannalta.

Mykkäelokuva terminä ei ole kovin onnistunut, sillä sen kauden elokuvat olivat täynnä puhetta ja ääntä live-musiikin muodossa. Henkilöhahmot puhuivat ja kuulivat kyllä toisensa hyvin, mutta vain elokuvan sisäisessä maailmassa. Vain tärkeimmät asiat informaation kannalta selitettiin katsojille plansseilla. Chion puhuukin mykkäelokuvan ”pilkutuksesta”. Chionin mukaan myös kaikki kolme dialogin käyttötapaa syntyivät ja esiintyvät mykkäelokuvissa (Chion 1994, 48). Myös virtaava puhe oli läsnä mykkäelokuvissa henkilöiden puhuessa, ilman että ymmärsimme (kuulimme) puheen sisältöä (Altman 1992, 106). Kielen lisäksi on olemassa useita eri tapoja elokuvan pilkutukseen, kuten eleet, visuaalit (tekstiplanssit) ja rytmi. Nämä, kuten dialogikin, katkaisevat tai aloittavat toimintaa (Chion 1994, 48) ja rytmittävät elokuvaa kokonaisuudessaan.

Äänen puuttuessa ihminen tukeutuu tulkinnassaan muihin aisteihin. Mykkäelokuvissa äänen puuttuminen sai kiinnittämään enemmän huomiota kasvon-

liikkeisiin ja mikrofyyysiseen ilmaisuun (Balázs 1970, 65). Balázsin mukaan mykkäelokuvissa suun liikkeen ainoa tarkoitus oli ilmaista tunnetta, ei informaatiota. Vain kasvon liikkeet voivat kertoa asioita, joille ei ole sanoja (Balázs 1970, 72). Katsoja siis ohjattiin tulkitsemaan suoraan dialogin subtekstiä.

4.1 Charles Chaplin

Yksi esimerkki ei-kielellisyyden yhteydestä mykkäelokuvaan on 1900-luvun elokuvan suuruus Charlie Chaplin. Chaplinilla meni pitkään tuoda ääni ja etenkin dialogi omiin elokuviinsa. Chaplin ei tehnyt hyppäystä äänielokuvaan kertaheitolla vaan pikkuhiljaa ja paljon myöhemmin kuin muut elokuvantekijät. *Kaupungin valot* (1931) ja *Nyky aika* (1936) olivat äänielokuvan ja mykkäelokuvan risteytyksiä ennen *Diktaattoria* (1940), joka oli Chaplinin ensimmäinen synkroniäänielokuva. Sekä *Kaupungin valoissa* että *Nykyajassa* suurin osa dialogista on mykkää ja vain hyvin harvat repliikit tuodaan äänen kautta. Molemmissa elokuvissa on joitakin äänitehosteita, ja yksittäiset äänet toimivat myös motiiveina yksittäisille vitseille, kuten *Nykyajassa* syömäkonekauppiaan käyttämä gramofoniääni-myyjä. Chaplin käytti ääntä harkitusti ja mestarillisesti, mikä ilmeni jo *Kaupungin valoissa* (elokuvan pääristiriitahan perustuu kokonaan äänelle!). Silti yleisön painostuksesta johtuen suurin kysymys oli, miten saada pikkukulkuri puhumaan.

Chaplin on itse elämänkerrassaan kertonut, ettei kulkurin puhumaan laittaminen ollut helppoa ja hän pitkitti sitä niin paljon kuin mahdollista. Chaplin toteaa:

” – Jos tekisin äänielokuvan ja olisinpa siinä kuinka hyvä tahansa, en ikinä voisi ylistää pantomiimillista taitoani. Kuvittelin myös minkälaisella äänellä kulkuri puhuisi – vain lyhyesti ja yksitavuisesti vai mumisisiko hän? Ja jos puhuisin, olisin samanlainen kuin kaikki muutkin koomikot ” (Chaplin 1964, 371).

Chaplin ratkaisi ongelman vasta *Nyky aika*-elokuvassa. Kulkuri avaa ensimmäisen kerran suunsa aivan elokuvan viime minuuteilla. Tämä tapahtuu laulun kautta. Kulkuri nimittäin joutuu olosuhteiden pakosta yleisön eteen esittämään laulun. Ajatus laulamisesta kauhistuttaa kulkuria silminnähden. Ironisesti tämä voidaan lukea rinnastuksena Chaplinin omana suhtautumisena synkroniäänielokuvaan.

Nyky aika-elokuvassa on luettavissa kannanotto dialogin kielettömyyden puolesta – tai ehkei niinkään kielettömyyden, vaan elokuvan universaaliuden puolesta. *Nykyajassa* ääni on Peter von Baghin mukaan ”pilkan aihe” (Bagh

2013, 296). Elokuvassa kaikki tärkeimmät keskustelut on jätetty mykäksi, mutta ei-kielellinen, niin sanottu ”hölynpölylaulu” on tehty synkroniäänen avulla. Tämä lataa laululle hurjan painoarvon ja tekee siitä ristiriitaisuudessaan paljon monitasoisemman vitsin. Kuinka moni muu ohjaaja olisi uskaltanut käyttää elokuvansa ainoana dialogina siansaksaa?

Kuuluisassa hölynpölylaulukohtauksessa kulkuri on kirjoittanut laulun sanat mansetteihinsa, jotka lentävät esityksen alussa sivuun ja hukkuvat. Hetken epäonnistuminen näyttää väistämättömältä, kunnes Paulette Goddardin esittämä tyttö huutaa kulkurille: *”Sing!! Nevermind the words!”*. Niinpä kulkuri avaa suunsa ja laulaa laulun ei-kielellisenä. Kieli on sekoitus hölynpölyä ja vieraskielisiä sanoja: *”Se bella ciu satore / Je notre so cafore / Je notre si cavore / je la tu, la ti, la tua //”*. Laulu on muunnelma kappaleesta nimeltä: *Titine* (Bagh 2013, 297). Vaikka emme ymmärräkään yksittäisiä sanoja, on laulun tarina täysin luettavissa yksittäisten sanojen vihjeistä ja ennen kaikkea Chaplinin sulavan pantomiimin avulla.



4. Hölynpölylaulun merkittävä osa on Chaplinin pantomiimi

Lauluosuus voidaan tulkita kannanotoksi äänielokuvaa vastaan. Chaplinin kulkuri ei vielä varsinaisesti puhu, vaan tekee kantansa äänielokuvan tuloon selväksi avaamalla suunsa, mutta nojautuessaan vielä merkityksien kannalta pantomiimiin. Sanat ovat toisarvoisia. Samaa tehokeinoa Chaplin käytti myös myöhemmin Diktaattorissa, mutta merkittävästi monipuolisemmin.

Diktaattorissa Chaplin käyttää jälleen unohtumattomalla tavalla ei-kielellistä dialogia. Kieli on elokuvassa hyvin keskeisessä osassa – tällä kertaa puhtaasti

puheen muodossa. Chaplin esittää elokuvassa kaksoisroolia: fasistista diktaattori Hynkeliä ja juutalaista parturia. Hynkel pitää kansalle puheita hölynpölykielellä, joka on sekoitus saksaa, englantia ja hivenen espanjaakin. Puheissa vilisevät saksalaiset sanat, merkityksettömät sanat ja onomatopoeettinen ilmaisuus sekaisin. Chaplin leikkii kielellä taidokkaasti ja monipuolisesti: *"Wiener schnitzler, lager beer, und sauerkraut, democratia shtunk, libertad shtunk, freie sprechen shtunk, mit der ach hic..."* Viimeiset sanat muuntuvat hykerryttävällä tavalla saksan kielen kurkkuäänteistä Hynkelin yskäkohtaukseen. Chaplinin elämänkerran mukaan puheet olivat täysin improvisoitu kuvaustilanteessa ja niitä kuvattiin monta päivää pitkillä ostoilla.

Chaplin esittelee Hynkelin hahmon elokuvassa pitkällä kohtauksella, jossa Hynkel puhuu kansalle hölynpölykielellä. Tämä voidaan tulkita Chaplinin pilkaksi hahmoaan kohtaan, mutta kielellä on muitakin tarkoituksia.

Peter von Bagh analysoi Hynkelin siansaksaa seuraavasti:

"Natsilogiikan erittely yltää huonon tieteen ja taiteen lisäksi myös vielä huonomman ihmiskäsityksen juuriin, niinpä esimerkiksi neuvotteluissa ei ole mitään häpyä siitä, mitä kukin lupaa tai vaikkapa särkee. Merkit ja merkitykset eivät täsmää. (Kuten ne eivät täsmänneet Hitlerinkään kielenkäytössä.)"
(Bagh 2013, 341).

Puhe käännetään osittain katsojalle, sillä diktaattorin puheen aikana katsoja kuulee radioselostajan, joka tulkkaa puheen katsojalle ja elokuvassa radion kuuntelijoille. Selostaja ei kuitenkaan ole luotettava, mikä voidaan päätellä hänen kääntämästään sanomasta verrattuna diktaattorin puheeseen. Tässä tapauksessa katsoja saa siis informaatiota myös ei-kielellisestä dialogista ja kielen sekä käännöksen välinen ristiriita synnyttää uusia merkityksiä. Osuvimmin kielen tarkoituksen kiteyttää Jerker A. Eriksson Baghin kirjassa Chaplin:

"---Käännös vain vahvistaa kaksoismerkitystä: me emme vakuutu saadessamme kuulla mitä naurettavat äänet merkitsevät, merkitys vaikuttaa yhtä naurettavalta kuin äänet." (Bagh 2013, 342).

Kieli ei jää pelkäksi vitsiksi, vaan kommentoi satiirisesti poliittisen kielenkäytön barbarisoitumista. Mielleyhtymät kielen kaksiselitteisyydestä esimerkiksi *sauerkraut*-sanon käytön kautta, tekevät kielestä äärimmäisen groteskin ja koomisen samaan aikaan. Kieltä käyttämällä jätetään myös sanomatta suoraan niitä kauheimpia asioita, joita ei normaalissa yhteiskunnassa voisi päivänvalossa sanoa. Näin, historian valossa, katsojalle jätetään osittain oman mielikuvituksen varaan mitä Hynkel sanoo.

Joka kerta raivostuessaan Hynkel vaihtaa tähän ”uuskielen” ja elekielen sekamelskaan. Kieli syntyy Hynkelin tunteesta, eikä kieltä kuljeta loogiset ajatuskulut vaan puhdas raivo. Baghin mukaan Hynkelin kielen ja elekielen ydinele on murha:

”Hynkelin puhe on kuin konekivääritulta, joka on yksityymäisesti keskitetty murhaan ja sosiaaliseen koston.” (Bagh 2013, 342)

4.2 Jaques Tati

Jacques Tati ei kuulu mykkäelokuvien kategoriaan, mutta äänellisesti Tatin puheen käytössä on jotain samaa kuin mykkäelokuvissa. Tatin elokuvissa ääni esiintyy puvustajan tavoin (Chion 1999, 82). Ääni tuo henkilön tiettyä luonteenpiirrettä voimakkaasti esiin tavalla, jota ei pystyttäisi muilla keinoin kertomaan.



5. Tati sekoitti elokuvissaan luonnollisia kieliä sekä ei-kielellistä dialogia

Tati on sanonut Hitchcockin tapaan itse dialogin olevan vähäisessä merkityksessä elokuvissaan (Chion 1997, 58). Tämä pitää paikkansa, mikäli dialogi ajatellaan pelkkänä informaatiota välittävänä dialogina. Tatin dialogi on Chionin dialogiluokittelun mukaan ”kolmas” dialogityyppi, eli dialogi *”virtaa kuin erite ihmisistä”*. Tatin elokuvissa dialogilla ei ole aina tarinallista funktiota. Juuri tällainen dialogin käyttötapa vapauttaa dialogin muihin tarkoituksiin. Tatin elokuvissa ymmärrämme vain osia dialogista. Nekin pienet pätkät, jotka ymmärrämme, tuntuvat turhanpäiväisiltä, eivätkä ne edistä juonta millään tavalla. Pikemminkin ne pyrkivät luomaan jonkin atmosfäärin tai vaikutelman katsojalle. Chion päättelee myös Tatin dialogin käytön olleen eräänlainen kannanotto siihen, että useimmat ihmiset eivät oikeasti sano mitään, vaikka puhuvat paljon (Chion 1997, 61).

Riemuloma Rivieralla –elokuvassa hulvatonta on tapa, jolla Tati käyttää ei-kielellistä dialogia ensin mitätöimään kielen merkityksen elokuvan dialogissa ja heti perään rakentamaan merkityksellisen ja hyvin tunnepitoisen viestin elottoman esineen viestiessä ei-kielellisesti!

Elokuvassa on useita kohtia, joissa dialogin kielellisyyttä ja viitekehystä sovitellaan uusiksi. Elokuvan alku on melkoista ei-kielellisen puheen ilotulitusta. Juna-aseman kaiuttimesta kaiku pelkkää hölynpölyä, johon ihmismassat eivät tunnu kiinnittävän mitään huomiota. Tämä kohtaus korostaa puheen merkityksettömyyttä ja **asettaa samalla katsojalle ohjeet elokuvan ääniraidan tulkitsemiseen**. Puhetta on paljon, mutta se ei tarkoita mitään. Sama puheen merkityksettömyys toistuu elokuvassa myöhemminkin, mutta kielellisen dialogin välityksellä. Esimerkkinä tästä on rannalla tapahtuva kohtaus, jossa kuulemme paljon eri dialogin pätkiä ymmärrettävällä kielellä, mutta jotka ovat vain katkelmia henkilöiden maailmasta, eivätkä tarjoa suoraan mitään merkityksiä. Michel Chion on nimennyt tämän dialogin käyttökeinon ”äänikylvyksi” (Altman 1992, 108). Keskusteluihin ikään kuin sukellaan ja nousta taas takaisin pintaan. Mikäli alun ei-kielellisyyden rinnastaa tällaiseen dialogin ”huolettomaan” käytötapaan, on vertaus kiinnostava kannanotto dialogin tarkoitukseen ylipäätään.

Vastaavasti Tati taas antaa merkityksellisen kielen elottomille esineille ei-kielellisen dialogin kautta. Elokuvan alussa autot ajavat Rivieralle. Tiellä maakoilee kuitenkin koira. Autot joutuvat pysähtymään ja hermostuneet ihmiset autoissaan alkavat töötätä koiralle. Tööttäysääni muodostaa sarjakuvamaisen mäkätyksen, jonka katsoja lukee dialogina koiralle. Torvelle syntyy äänen kautta kieli, jonka sisältö on luettavissa universaalisti.

Enoni on toista maata (1958) –elokuvassa taas Tati leikkii vieraskielisen puheen kääntämättömyydellä. Aivan elokuvan alussa kuulemme ranskankielistä wallaa (suuren ihmisjoukon tuottamaa puheensorinaa), joka on selkeää, mutta jota ei ole käännetty. Wallan kääntämättömyydellä on vaikutusta äänisuunnittelijan työhön, kun pitää tehdä päätös kuinka selkeää wallasta tehdään. Se, ettei wallasta ole käännetty mitään osia, viestii katsojalle wallan funktion. Tämä myös antaa vapauden kuunnella puheensorinaa vain äänenä.

Vastaavasti *Enoni on toista maata* –elokuvassa on myöhemmin kohtaus, jossa kamera seuraa roskasiivoajan ja Mr. Hulot'n dialogia. Hulot'n ja roskasiivoajan välistä dialogia emme kuule, mutta se on tekstitetty katsojalle.

Playtime (1967) -elokuvassa Tati käyttää jälleen elotonta objektia puheen sotkijana. Elokuvan alussa on laite, jonka kanssa vahtimestari kommunikoi. Laitteen välittämä ihmisen puhe katkeilee ja on erittäin epäselvää.



6. Elottomat esineet saivat Tatin elokuvissa usein ihmismäisen äänen

Sekä Playtime- että Riemuloma Rivieralla –elokuvien puheessa on vahvasti läsnä monikielisyys. Monikielisyydellä tarkoitan monien eri olemassa olevien kielten sekoitusta. Kuulemme jatkuvasti montaa kieltä päällekkäin ja vuorotellen.



7. Tati sekoitti mielellään luonnollisia kieliä keskenään niin että äänestä muodostui miltei musiikkia

5 Ei-kielellisyys ja äänisuunnittelija

Seuraavaksi puhun käytännön työstä äänisuunnittelijana ja miten ei-kielellinen puhe näyttäytyy siinä.

5.1 Kielen valinta

Kielen valinta elokuvassa on usein muiden kuin äänisuunnittelijan käsissä. Ei-kielellisyys tulee siis usein äänisuunnittelijalle annettuna ominaisuutena. Kieli on ensimmäisiä valintoja, joita elokuvaprosessissa tehdään. Toisaalta kieli on elementti, jonka avulla harvat elokuvantekijät uskaltavat tehdä min-käänlaisia kokeiluja, ellei se ole hyvin perusteltua. Usein ei-kielellinen puhe tuleekin pieninä annoksina elokuvan sivuosien kautta. Esimerkkeinä tästä toimivat Star Warsin eri lajien kielet tai Hayao Miyazakin elokuvien hahmot, joilla on jokin tunnusomainen, ei-kielellinen hokema. Oman kokemukseni perusteella kielen valintaan vaikuttavat taloudelliset ja kulttuurilliset, mutta myös elokuvan taiteelliset seikat. Usein syitä on monia.

Taloudelliset seikat saattavat puhua ei-kielellisyyttä vastaan tai sen puolesta. Ei-kielellisellä elokuvalla on periaatteessa laajempi kohdeyleisö kuin tietyn kielen puhujien piirissä. Tunnetun kielen tekstitys ei aina toimi vaihtoehtona, nimittäin ei-kielellisyys ei rajaa pois lukutaidottomia lapsi- tai aikuiskatsojia. Tällöin vaihtoehtona on dubbaus. Toisaalta katsojalle ei-kielellisyys voi olla outoa ja vieraannuttavaa. Tämän riskin tunnistavat myös rahoittajat.

Tietyissä genreissä ei-kielellisyys on käytetympää ja yleisesti hyväksytympää kuin toisissa. Animaatio on yksi elokuvan osa-alue, jossa ei-kielellisyyttä on käytetty paljon. Niin lapsille kuin aikuisillekin suunnatut animaatiot hyödyn-tävät enemmän ei-kielellistä elokuvakerronnan tapaa kuin esimerkiksi mas-siiviset supersankaritoimintaelokuvat. Tämä saattaa johtua siitä, että toimin-taelokuvat ovat hyvin nopeatempoisia ja puheen tehtäväksi jää joko selittää asioita tai viedä tapahtumia eteenpäin uuden informaation avulla. Nähdäk-seni eri genreillä on erilaisia perinteitä kerronnan tavoissa kuten siinä mihin tai miten dialogia käytetään. Tämä on toisaalta sääli, sillä dialogin käytön ta-vat ovat mielestäni monin osin Tatin ajoista supistuneet ja kielellinen teatteri-puhe on ottanut yhä suuremman osan valtavirtaelokuvista.

Mielenkiintoisen rajavedon tekee animaatio, joka tuntuu muotokielenä sallivan yleisestikin laajemman skaalan kerrontatapoja kuin perinteinen fiktiivinen elokuva. Ehkäpä visuaalisuus on tähän yksi syy. Ehkä ihmiselle on luon-tevampaa sallia vaihtoehtoisia ilmaisutapoja silloin kun kuvakaan ei ole tästä maailmasta. Toisaalta fiktiiviset elokuvatkin kertovat mitä uskomattomampia

tarinoita mahdottomista asioista. Silti me elämme mukana näissä mahdottomuuksissa elokuvateattereissa! Miksi emme siis voisi uskoa ihmistä kankaalla joka puhuu käsittämättömällä kielellä? Kuten jo aiemmin totesin, ei-kielellistä dialogia on käytetty fiktioissa eläimillä tai muilla kuin ihmishahmoilla. Onkohan niin, että tietyllä tapaa rinnastamme kerronnan tasolla animaation ihmishahmon ja fiktion eläinhahmon. Tällä tarkoitan, että sallimme ihmisinä animaation ihmisille eri säännöt: tavallaan näemme ne ihmisten representationa, mutta kuitenkin linkittyvän esimerkiksi avaruusolioihin fiktiivisessä elokuvassa. Jos elokuva on jatkumoa ammoisista ajoista nuotion äärellä kerrotuille tarinoilla, rikkoo ei-kielellinen dialogi jotain tätä sääntöä vastaan meidän ”todellisessa maailmassamme”.

Puhunta on äänisuunnittelijalle keskeisin osa ei-kielellistä puhetta. Miten kieltä puhutaan, kuka puhuu. Kielen kautta kommunikointi tapahtuu miltei aina äänen (puhunta) välityksellä, jolloin äänisuunnittelija on väistämättä mukana dialogin kieleen liittyvissä asioissa. Äänisuunnittelijalla on myös kattava kuva ja osaaminen eri tavoista muokata kieltä äänellisesti sekä taju kielen ymmärrettävyydestä, äänellisistä merkityksistä ja tuotantotavoista. Äänisuunnittelija on usein, näyttelijöiden ja ohjaajan lisäksi, lähin ihminen elokuvan puhutun kielen kannalta – ymmärsi hän elokuvassa käytettyä kieltä tai ei. Äänisuunnittelija osaa tarvittaessa purkaa dialogin jopa yhden äänteen tasolle. Tällöin ollaan jo lähellä ei-kielellisen dialogin ilmaisun keinoja. Näin ollen äänisuunnittelijan roolia kielen parissa ei pidä väheksyä. Näen tässä yhteyden kielitieteilijöihin. Kun kielitieteilijä purkaa sanan merkkeihin ja merkityksiin, on äänisuunnittelijan dialogileikkaaminen saman tyyppinen prosessi. Lause otetaan tarkisteluun, mahdollisuuksien mukaan merkitystä selvennetään ja teroitetaan. Äänisuunnittelijalla on myös mahdollista muuttaa lauseen merkitystä kokonaan esimerkiksi ottamalla ’älä’ sanan lauseesta ”älä puhu minulle” kokonaan pois.

Työ kielen parissa on äänisuunnittelijan näkökulmasta usein työtä selkeyden kanssa. Suurimmassa osassa tapauksista puhetta halutaan selkeämmäksi niin, että sen sisältö tulee varmasti katsojalle ymmärretyksi. Vaikka työ onkin melko teknistä, ei äänisuunnittelija voi olla ottamatta valinnoillaan kantaa myös ilmaisuun tai kielen merkityksiin. Merkitysten tai ilmaisun muuttaminen on usein hyvä tehdä joko yhteisymmärryksessä tai yhteistyössä ohjaajan kanssa, sillä hänellä on paras kuva elokuvaan mukaan halutuista merkityksistä. Merkitykset ja ilmaisu korostuvat käytettäessä ei-kielellistä puhetta. Kielen nyanssit korostuvat informaatiopitoisempaa dialogia enemmän. Puhunta korostuu. Äänisuunnittelijan on kuultava omilla korvillaan, mikä vaihtoehtoinen otto palvelee juuri kyseistä dialogikohtaa, jos alkuperäinen ei ole sopiva. Dialogin sisältö saattaa olla aivan sama mutta puhunta on erilainen.

Ei-kielellisessä dialogissa kieleen liittyviä valintoja pitää tehdä monessa kohdassa. Työtä aloittaessa on hyvä ottaa esille ainakin seuraavat asiat:

- Miksi ei-kielellistä kieltä käytetään?
- Millä hahmoilla kieltä käytetään?
- Millä tavoin käytetään? Koko ajan vai vain ajoittain?
- Onko ei-kielellisyys läsnä läpilyn elokuvassa vai vain osittain?
- Millainen kieli on?
- Mitä kielellä halutaan kertoa?
- Miten ei-kielellisyys toteutetaan kuvaustilanteessa? Miten näyttelijä näyttelee?
- Äänitetäänkö ei-kielellinen dialogi jälkeinpäin?
- Onko kieli suunniteltu vai improvisoitu?

Nämä kysymykset ovat oleellisia tuotannonkin kannalta. Näyttelijöille ei-kielellisen kielen puhuminen ei ole jokapäiväistä ja siksi saatetaankin tarvita runsaasti harjoituksia sopivan ilmaisun ja kielen löytämiseksi valitulle näyttelijälle. Lisäksi tarvitaan äänisuunnittelijalta arvio siitä, kannattaako dialogi äänittää ennemmin jälkikäteen kuvaan vai etukäteen ennen kuvauksia tai animointia sekä siitä, kuinka paljon studioaikaa tarvitaan.

Rovion Stella-animaatiosarjan keskiössä on kuusi lintua ja heidän ystävyytensä. Linnut kommunikoivat pääasiassa huudahduksin ja huudoin mutta käyttävät myös usein sanoja, jotka ovat keksittyjä ja joilla on merkitys. Sanojen merkitys ei jää koskaan pelkän arvailun varaan sillä lintu esimerkiksi pudistelee päätään ja sanoo ”nomma” (nomma tarkoittaa ”ei” lintukielellä). Kieli oli muodostunut jo ennen dialogin äänityksiä joissain määrin mutta kehittyi myös sarjan edetessä. Tässä tulee ilmi ei-kielellisen dialogin sopimuksenvaaraisuus, joka muistuttaa luonnollisten kielten sopimuksenvaaraisuudesta. Sopimus jonkin akustisen kuvan merkityksestä oli näyttelijän, ohjaajan ja äänisuunnittelijan keskinen mutta se piti myös tehdä selväksi katsojalle. Toisaalta piti ottaa huomioon myös vaihtoehto, ettei katsoja löytäisi tätä sopimusta. Sarjassa on myös possuja, joilla on muutama ominainen hokema. Pääsääntöisesti voidaan sanoa, että mitä mitättömämpi hahmo sarjassa, sitä vähemmän sanoja. Päähahmoilla ei-kielellinen dialogi käsitti välillä jopa lauseita, mutta tavalliselle rivipossulle äänitettiin usein vain reaktiivista röhkintää. Toki röhkinnässäkin tuli ilmi eri tunteita. Sanoja käytettiin esimerkiksi tärkeimpien esineiden yhteydessä, voimakkaissa tunnereaktioissa, nimettäessä jotain henkilöä tai käskettäessä tekemään jotain. Joskus kielten avulla saatettiin muodostaa myös yksinkertaisia lauseita esimerkiksi ”nomma piku” (nomma tarkoittaa ”ei” ja piku tarkoittaa ”possu”). Joten nomma piku tarkoittaa vapaasti käännettynä ”ei possu/possuja”).

Stella-animaatiosarjan linnuilla sanoja käytettiin esimerkiksi nimeämään sarjan kannalta olennaisia objekteja kuten *kruunu*, *kultamuna* tai *possu*. Sanoilla ilmaistiin myös reaktioita adjektiivien avulla, kuten *hieno*, *huono* ja *maukas*. Joillakin hahmoilla oli omia sanoja, kuten esimerkiksi kuningatarlinnun pos-supalvelijalla, joka oli epätoivoisesti rakastunut kuningatarlintuun. Possu kutsui kuningatarlintua hellittelynimellä ”bööf”.

Lintujen ja possujen kielillä on myös yhteneväisyyksiä. Esimerkiksi lintukielen *eitä* tarkoittava sana ”mäh” oli possukielessä ”mäf”. Usein lintukielen sanoja muokattiin possuille sopivaksi korvaamalla jokin kirjain f-kirjaimella.

5.2 Kielen muodostuminen

5.2.1 Improvisoitu vai rakennettu kieli?

Ei-kielellisyys on valinta, joka on hyvä olla mukana elokuvan teossa alusta lähtien. Mielestäni ei-kielellisyyden käyttämisessä pitää varoa dialogin muuttumista itseisarvoksi. Ei-kielellistä dialogia voi toki hyödyntää osana esimerkiksi walla- eli joukkoäänityksissä, mutta pistetehosteena tai jälkeenpäin henkilölle lisättynä se voi kuulostaa irralliselta ja elokuvan maailmaan sopimattomalta.

Toisin kuin esimerkiksi animaatiosarja *Pingussa*, Stellassa ei käytetty ei-kielellisenä kokonaisia lauseita kovinkaan usein. Tästä johtuen ei-kielellinen dialogi tuli usein käsikirjoituksen ulkopuolelta mukaan vasta dialogin äänitysvaiheessa. Ohjaaja oli etukäteen miettinyt kohdat, joihin halusi käyttää lintukielen sanoja. Muissa kohden menttiin hihkumisilla ja muulla ääntelyllä. Toisinaan myös Stellan näyttelijät ehdottivat ja kokeilivat itse sanoja. Animaatiosarja *Pingussa* käsikirjoitus tehtiin ensin englanniksi ja sen jälkeen näyttelijä ”käänsi” sen pingukielelle (Dickson 2016).

Mielestäni Stellassa toteutui kulttuurisemiotiikan kielen performatiivisuus. Kielen toiminnan avulla voidaan muuttaa maailmaa. Kieli syntyi ja alkoi elää omaa elämäänsä ja juurtua sarjaan näyttelijöiden ansiosta. Näyttelijät myös improvisoivat jonkin verran kielen kanssa. Improvisaatio ei välttämättä tarkoita summittaisten äänteiden lonkalta heittelyä. Jonkinlaiset yhteiset rajat kielelle saattavat olla olemassa. Voi olla esimerkiksi keksittyjä sanalistoja, jota näyttelijät soveltavat parhaaksi kokemallaan tavalla. Sanoilla voi olla oikeita merkityksiä tai ne voivat olla täysin merkityksettömiä. Stella-sarjassa jokin sana voi viitata tiettyyn merkitykseen, kuten esimerkiksi sana ”*nomma*” saattaa tarkoittaa ”ei”. Sanoilla myös saattaa olla laajempia, epäspesifejä merkityksiä esimerkiksi ”*tvack*” voi ilmentää pahaa kirosanaa tai ”*ai*” määrittelemä-

töntä kysymyssanaa, jota voidaan käyttää useissa eri yhteyksissä. Eri henkilöahmoilla voi olla myös eri variaatioita sanojen yhdistelemisestä tai joitakin tiettyjä mielisanoja.

Seuraavassa pieni ote Stella-animaatiosarjan sanalistasta. Vasemmalla sen tarkoitus englanniksi ja oikealla keksityn kielen sana:

<i>No</i>	- <i>Mäh!</i>
<i>No way!</i>	- <i>Nomma! (defiant)</i>
<i>Negative expression</i>	- <i>Käk!</i>
<i>Nevermind</i>	- <i>Käää (said sarcastically) or "Whatever!"</i>
<i>Pissed-off shout.</i>	- <i>Saalaa!</i>
<i>Good</i>	- <i>Kuur</i>
<i>Bad</i>	- <i>Bah</i>
<i>Well?</i>	- <i>Kwä?</i>
<i>Where?</i>	- <i>Hua?</i>
<i>Here</i>	- <i>Hii</i>
<i>Huh? What?</i>	- <i>Ääi?</i>

Pikkuhiljaa, sarjan edetessä, lintukieli sai omassa päässäni (ja oletettavasti muidenkin työryhmäläisten päässä) vakiintunen aseman. Jälkeenpäin ajateltuna pääsin hyvin läheltä todistamaan prosessia, jossa kieli loi itse oman mentaalisen sanakirjan käsitesisällöilleen.

Kuten tunnettu kieli, myös ei-kiellellinen dialogi voidaan pilkkoa eri ominaisuuksiin. Kielen muodostumisvaiheessa pilkkomisesta voi olla hyötyä ja äänisuunnittelija voi auttaa käsitteiden avulla näyttelijää. Puhuntaan ja puhutun kielen sanoihin voi soveltaa esimerkiksi fonetiikan käsitteitä:

- Temporaaliset tekijät
- Tonaaliset tekijät
- Dynaamiset tekijät

Kielen temporaalisuuden kautta voidaan miettiä, miten kieli suhtautuu liikkuvan kuvan rytmiin. Onko kieli ensisijaisesti huudahduksien omaista, lyhyistä sanoista koostuvaa vai pitkää, laulavaa kieltä? Millainen on sanojen erottelutarve? Kuinka paljon informaatiota yksittäisiin sanoihin halutaan la-

data? Kuinka dialogi vaikuttaa leikkauksen rytmiin?

Tonaalisuus vaikuttaa usein näyttelijävalintoihin sekä siihen, kuinka monta henkilöä puhuu kieltä samaan aikaan. Tällöin henkilöiden äänien pitää olla tarpeeksi erilaisia keskenään. Tonaalisuus on läsnä myös, kun puhutaan hahmojen ominaisuuksista kärjistetysti – esimerkiksi turhamainen hahmo kimittää ja ärsyttävä hahmo puhuu nenään.

Dynaamisuus voi tarkoittaa montaa eri asiaa kielessä. Kuinka usein kyseistä kieltä käytetään elokuvassa? Onko kieli vain taka-alalla wallassa vai täydessä dialogin asemassa? Mitkä elokuvan kohdat ovat dialogivetoisia? Milloin kielellä on syvempiä merkityksiä tarinan kannalta? Mikä on henkilöiden välinen dynamiikka? Kenen dialogi on alisteista, kenen taas aina pääosassa?

Stella-sarja oli kansainvälinen kaikilta osin. Työryhmä oli kansainvälinen ja kohderyhmänä koko maailma. Tämä antoi tiettyjä vapauksia myös kielen muodostumisen suhteen. Kesken erään jakson dialogiäänitysten huomasimme ohjaajan kanssa tarvitsevamme sanaa, joka tarkoittaisi ”apua”. Ohjaaja ei ollut suomalainen, joten hän päätti käyttää suomenkielistä sanaa ”apua”, ehkä hieman eri lailla painotettuna, koska se kuulosti hänestä kauniilta. Tässä kohtaa törmäämme ei-kielellisyyden rajapintaan vieraskielisyyden osalta. Jokainen suomalainen lapsi varmasti poimi sanan sarjasta, mutta ulkomailla sana näyttäytyi ei-kielellisen dialogin osana.

Stellan kieli ei myöskään kantanut Angry Birds -pelin taakkaa. Pelistä tuttujen lintujen omalla animaationsarjalla on myös oma ei-kielellinen kielensä, joka pohjautuu peliin. Stella-sarjaan liittyvä peli julkaistiin sarjan ilmestymisen jälkeen, jolloin hahmojen näyttelijöillä oli jo kuva kielestä ja animaationsarjan kieltä hyödynnettiin myös pelissä. Toki pelissä oli myös omia huudahduksiaan. Me animaatioäänisuunnittelijat olimme jonkin verran yhteydessä pelin äänisuunnittelijaan. Käytännössä toimitimme sanalistan ja muistaakseni pidimme lyhyen palaverin Stellan kielestä.

Stella sarjana erosi kielellisesti myös muulla tapaa tavallisesta Angry Birds – animaationsarjasta. Stellassa sanoja on enemmän ja ne ovat hieman monimutkaisempia kuin Angry Birds -sarjassa, joka pohjautuu enimmäkseen toiminnalle. Sanat täydentävät toimintaa ja ne ovat paljon harvemmassa kuin Stellassa.

5.2.2 Työryhmän roolit kielen muodostumisessa

Ensimmäinen asia kielen muodostumiseen liittyen on näyttelijän valinta. Näyttelijän äänen rekisteri, artikulointi sekä näyttelijän mielikuvitus ovat avainasemassa, kun kieltä etsitään. Näyttelijän ääni voi toimia kielen lähtöpisteinä, ja improvisoida ohjaajaa tietynlaiseen ilmaisuun. Näyttelijä ottaa harjoituksen kautta kielen omakseen. Mikäli kielen sanoilla ei ole jotain tarkkaa, ennalta määriteltyä merkitystä, voi olla hyvä idea antaa näyttelijän improvisoida kuvaustilanteessa kieltä. Tämä tietysti vaati paljon enemmän harjoittelua kielen parissa ennen kuvauksia tai äänityksiä, mikä on merkittävä taloudellinen kuluerä.

Animaatiossa, mikäli kieli äänitetään studiossa ennen kuvan mukaan tuloa, on äänisuunnittelijan hyvä olla tiiviisti mukana tässä prosessissa. Suomessa todennäköisesti äänisuunnittelija myös äänittää itse dialogin. Ideaalitapauksessa äänisuunnittelijalla on oma äänittäjä, jolloin äänisuunnittelijan on mahdollista olla mukana etsimässä ohjaajan kanssa näyttelijän kieltä ja ilmaisua äänitystilanteessa. Ollessaan näin mukana kielen muodostumisen prosessissa alusta lähtien, äänisuunnittelijalle muodostuu samanlainen käsitys kielestä, haetusta ilmaisusta ja kunkin näyttelijän vahvuuksista ja heikkouksista, jotka äänisuunnittelija ottaa huomioon editoidessaan dialogia. Tällainen työtapaa säästää myös ohjaajan resursseja jatkossa, sillä äänisuunnittelijan ja ohjaajan välinen luottamus syntyy jo äänitysvaiheessa ja säästää työtunteja myöhemmissä vaiheissa. Mikäli halutaan, että kieli vastaa rakenteiltaan etäisesti jotain tiettyä kieltä tai kieliä, olisi hyvä kääntyä kielten asiantuntijoiden puoleen.

Yhtenäinen käsitys kielestä ohjaajan kanssa voi myös toimia toiseen suuntaan. Äänisuunnittelijan pitää tiedostaa, että olemalla mukana alusta lähtien hän ei ole enää korviltaan yhtä ”puhdas” kuin jos tulisi mukaan vasta editointivaiheessa. Äänisuunnittelija ei välttämättä osaa haastaa ohjaajaa etsimään toisenlaisia ratkaisuja, jos hän on ollut alusta saakka mukana ja näkemykset kietoutuneet yhteen jo alkuvaiheessa. Toisaalta voidaan kysyä, onko ohjaajan näkemyksen kyseenalaistaminen Prosessin loppuvaiheessa enää mielekästä dialogin kannalta. Dialogi on kuitenkin hiottu tiettyyn ilmaisuun, ja äänisuunnittelijan on hankala muuttaa tätä ilmaisutapaa dialogia editoitaessa.

Sanalistat ovat äänisuunnittelijalle ja näyttelijälle sekä ohjaajalle muistilistaksi, jotta kieli pysyy yhtenäisenä eri näyttelijöiden kanssa. Sanalistat ovat avuksi myös silloin, kun äänisuunnittelija täydentää sanoilla puuttuvia kohtia tai korvaa vääriä sanoja, joita lipsahtelee kokeneemmaltakin näyttelijältä silloin tällöin. Täytyy kuitenkin muistaa, että katsojilla ei ole vastaavia sanalistoja, joten informaation on tultava myös muuta kautta esiin, eikä sanojen merkityksillä voi lähteä liikaa leikkimään.

Animaatiosarja Stellaa tehdessäni jouduin itse monta kertaa turvautumaan lintukielestä tehtyihin sanalistoihin. Sarjassa oli monta ohjaajaa, jotka kukin ohjasivat aina yhden jakson, jolloin lintukielen yhteneväisyyden ja jatkuvuuden vastuun kantoivat näyttelijät ja äänisuunnittelija. Ohjaajien kesken oli jonkin verran eroavaisuuksia sanojen puheasusta, esimerkiksi oliko possua tarkoittava sana ”pliku” vai ”piku”. Myös näyttelijöiden kesken ilmaisussa oli hieman hajontaa. Oman lisänsä uuden kielen sisäänajoon toi myös osan hahmojen näyttelijöiden vaihtuminen kesken ensimmäisen tuotantokauden. Tällöin äänisuunnittelija oli joiltain osin ainoa, jolla oli kokonaiskuva sarjan kielestä. Ohjaajat olivat myös enenevissä määrin tietoisia lintukielen jatkuvuuden tärkeydestä. Sanalistat tulivat nimenomaan ohjaajien taholta, kun listalle huomattiin tarve. Listat olivat sen jälkeen mukana dialogin äänityksissä ja jälkitöissä. Sarjan jatkuessa kieli kuitenkin kehittyi ja pian sanalista kattoi enää vain osan kielestä.

Mikäli useammat tai kaikki henkilöhahmot elokuvassa puhuvat ei-kielellistä dialogia, on äänisuunnittelijan pidettävä huolta, että kielen kokonaiskuva säilyy eheänä. Jälkiäänityksissä toiselle näyttelijälle saattaa olla hyödyksi, jos toisen hahmon dialogi on jo editoitu ja näyttelijä saa editoidun dialogin kuulokeisiinsa. Vielä parempi ratkaisu on, jos kaksi näyttelijää saadaan yhtä aikaa studioon. Tämä on ääniteknisesti haastavampi, mikäli näyttelijät puhuvat paljon ja päällekkäin, mutta mikäli ohjaaja tiedostaa nämä riskit, ovat ilmaisulliset tulokset usein parempia. Ihanteellisinta olisi, että kaikki näyttelijät voitaisiin äänittää jo editoidun apudialogin, eli suuntaa antavan dialogin kanssa, minkä jälkeen ajoituksia voitaisiin vielä hioa. Äänityssessiossa tulisi siis aina olla saatavilla myös jotain muuta ääntä kuin nauhoitettavan näyttelijän omaa ilmaisua.

5.3 Ei-kielellinen dialogi äänisuunnittelussa

Jos ei-kielellisestä kielestä on olemassa yhdessä sovitut raamit tai tarkemmat ohjeet, on äänisuunnittelijan tunnettava kieli yhtä hyvin kuin näyttelijän elokuvan yhtenäisyyden kannalta. Kielen merkitykset eivät välttämättä avaudu katsojalle, mutta kielen parissa työskennellessä kommunikointi näyttelijän ja ohjaajan kanssa vaatii kielen tuntemista. Toisaalta mikäli kielestä on mahdollista löytää pientäkään logiikkaa, katsoja poimii sen kyllä nopeasti. Logiikka ja merkityksien löytyminen voi myös helpottaa katsojan kynnystä kuunnella tuntematonta kieltä ja hyväksyä se osana elokuvan kerrontaa. Logiikan tarvittava esille tuonti on yksi äänisuunnittelijan tehtävistä.

5.3.1 Efektit ja ei-kielellinen dialogi

Kielen musikaalisuus ja sen suhde ääniefekteihin on veteen piirretty viiva. Se, kuinka lähellä kieli on efektejä tai musiikkia, on vaikea rajapinta, joka on otettava huomioon kielen muodostumisvaiheessa ja puhuttaessa suurista äänellisistä linjoista esimerkiksi säveltäjän kanssa. Äänisuunnittelijalla on valtava vastuu huolehtia siitä missä kielen (dialogin) rajat menevät. Rajapinta korostuu, kun ollaan tekemisessä ei-kielellisen dialogin kanssa, jota katsoja ei välttämättä tunnista välittömästi dialogiksi. Tarkat rajapinnat helpottavat miksaamista valtavasti. Mikäli dialogi on hyvin musiikinomaista tai sitä halutaan voimakkaasti efektoida, on vastaavasti hyvä jättää joitakin äänielementtejä pois sotkemasta lopputulosta. Vaarana on, että katsoja ei pysty fokusoimaan äänen viestiä ja sekä äänet että merkitykset puuroutuvat. Tämän asian tiedostaminen jo varhaisessa vaiheessa helpottaa miksaamista valtavasti.

Oman kokemuksen mukaan ei-kielellisen puheen voimakas efektointi harvoin toimii. Efektointi voi olla perusteltua erikoistapauksissa, mutta vaatii aikaa kehittää ääntä niin, että ääni on uskottava ja luonnollinen. Tämä harvoin toimii millään digitaalisten plug-inien yhdistelmällä, vaan vaatii äänen akustista käsittelyä ja hyvää sampleria. Jos tiedossa on, että dialogia efektoidaan voimakkaasti, pitää äänisuunnittelijan *ennen* kuvauksia tai äänityksiä huolehtia, että dialogi nauhoitetaan mahdollisimman korkealla näytteenottoaajuudella. Tällöin äänisuunnittelijalla on varaa käsitellä ääntä enemmän. Tämä vaatii taas erillisen session eli toisien sanoen enemmän aikaa äänisuunnittelijalle sekä suunnitella että työstää dialogia.

Stella-sarjan toisella tuotantokaudella esiteltiin uusi ja tarinan kannalta oleellinen hahmo: valtava dinosaur, joka paljastui pelottavasta hirmuliskosta kiltiksi ja periaatteelliseksi kultamunan vartijaksi. Dinosaur oli valtava, joten ryhdyimme sarjan toisen äänisuunnittelijan kanssa hyvissä ajoin ennen jakson tulemistä äänitöihin testaamaan erilaisia tapoja saada dinosaur kuulostamaan isolta. Päädyimme äänittämään karjuntaa erilaisten kaikukoppien läpi korkealla näytteenottotaajuudella. Dinosaur esiteltiin äänisuunnittelemassani jaksossa ensimmäistä kertaa, joten kehitin dinosauruksen ääntä jälkitöissä yrityksen ja erehdysten kautta ja tutkin, miten esimerkiksi Godzillan ääniä oltiin tehty. Lopputulos syntyi kaikukoppaäänitysten, äänen venytyksen tuloksena, jota hioin vielä muutamalla plug-inilla. Kehittelyyn meni aikaa, mutta mielestäni lopputulos oli sen arvoista. Dinosaur ei toisin puhunut mitään kieltä, vaan lähinnä karjui ja murisi.

Jälkikäiunnan ja tilan oikealla määrällä voidaan edesauttaa kielen istumista kuvaan ja elokuvan maailman hyväksymistä. Tähän kuva vaikuttaa dramaattisesti. Perspektiiveillä leikkiminen voi toimia tehokeinona hienosti. Esimer-

kiksi jos hahmon yksinäisyyttä halutaan korostaa, voidaan kaikua ja viivettä lisätä hieman enemmän mitä visuaalinen maailma vastaa.

5.3.2 Äänisuunnittelun tasapaino

Kielen suhde muuhun äänikerrontaan voi vaihdella paljonkin. Tästä huolimatta yksi asia pysyy vakiona: ei-kielellisen kielen vaikutus elokuvan muuhun äänikerrontaan on oltava linjassa. Esimerkiksi Tatin efektiäänien käytön perusteet ovat samat ei-kielellisellä dialogilla kuin muullakin äänen käytöllä. Äänen fokusointi on keskiössä: kuulemme selkeimmin yhden äänen, joka kuvaan ja tilanteeseen suhteutettuna luo huumorin. Tatilla ääni toimii usein motiivina vitseille ja huumorille, ja myös ei-kielellinen dialogi tukee tätä käytötapaa. Tati käytti ei-kielellistä ilmaisua julistuksenomaisesti ja usein kritiikkinä. Chaplinin ei-kielellisyydessä on kyse usein vallasta tai vallan murtumisesta suhteessa katsojaan.

Oma kokemukseni animaatioäänen ei-kielellisen dialogin suhteuttamisesta muuhun äänikerrontaan on, ettei kieli vaikuta ääniefekteihin niin paljon kuin kuva. Ambianssin tyyli määräytyy ennemminkin kuvan värien ja draaman kaaren perusteella kuin kielen. Musiikin alta halutaan edelleen kuulla dialogi kuten ennenkin.

Ei-kielellisen dialogin miksaus ei Stella-sarjassa eronnut erityisesti normaalin dialogin miksausesta. Sanat tahdottiin saada kuulumaan ja dialogi korostui suhteessa musiikkiin ja efekteihin. Ehkä ainoa ero oli dialogin tekeminen vieläkin selkeämmäksi kuin tunnettua kieltä hyödyntävissä elokuvissa, sillä sanat eivät ole katsojalle ennestään tuttuja. Toisaalta toimintakohtauksissa oli enemmän efektejä ja musiikkia kuin sanoja. Paljon äänimateriaalia omaavassa animaatioissa keino selkeyteen oli omalta osaltani sidechain-kompressoinnin opettelu, joka pelasti monesti ruuhkaisen kohtauksen. Käytin sidechain-kompressointia raivaamaan dialogille tilaa musiikin ja efektien alta.

Ei-kielellinen dialogi vaatii enemmän hiljaisuutta ja kiteytetymppää ilmaisua, jotta kieli tulee merkitykselliseksi eikä jää pelkäksi muodottomaksi mölinäksi. Toisaalta mölinäkin voi olla tehokeino. Mikäli kuitenkin halutaan katsojan kiinnostävän huomiota kieleen, on hiljaisuus otettava eri tavalla rytmityksessä huomioon. Animaatiossa äänisuunnittelija pääsee vaikuttamaan hyvinkin paljon rytmiin, mikäli animointi tapahtuu jo äänitettyyn dialogiin. Leikkaaja voi vielä hioa rytmiä, mutta äänisuunnittelijan on pidettävä huolta tärkeimpien sanojen tarpeeksi huomattavasta painotuksesta.

5.3.3 Äänisuunnittelijan valinnanvapaus ja päätäntävalta

Ei-kielellisen dialogin parissa työskenteleminen vaatii erityisesti äänisuunnittelijalta ominaisuutta, jota itse nimitän ”ilmaisuvarmuudeksi”. Tällä tarkoitan intuitiivista valintaa ilmaisun sopivuuden kannalta – eli siis sopivan oton valitsemista. Tämä riippuu tietysti projektista. Omassa työssäni Roviolla editoin usein ehdotelman äänitetyistä repliikeistä, jonka ohjaaja sitten hyväksyi tai hylkäsi. Joskus myös äänityksissä merkattiin, jos oli selkeä paras repliikki. Usein suurin osa editoimistani repliikeistä kelpasi mutta joitain vaihdettiin. Tällöin siis äänisuunnittelija joutuu tai saa päättää hyvinkin ilmaisullisista asioista.

Mielestäni ilmaisuvarmuus korostuu ei-kielellisen dialogin kanssa työskenneltäessä. Liveaction-elokuvaa tehdessä kuvan synkroni rajoittaa vaihtoehtoisia ottoja, mutta ennalta äänitetyssä animaatiossa vaihtoehtoja on enemmän. Ilmaisuvarmuuden paras tulos saadaan, kun äänisuunnittelija on prosessista alusta saakka ja/tai tuntee ohjaajan mieltymykset ja tyylin. Tietysti myös taju elokuvan dramaturgiasta on peruskivi tälle intuitiiviselle prosessille. Kannattaa ottaa huomioon, että mitä enemmän äänisuunnittelija on asioista perillä ja prosessissa mukana sitä enemmän hän kykenee tekemään itsenäisiä ratkaisuja, jolloin ohjaajan aikaa (ja tuotannon rahaa) säästyy. Näin aikaa voidaan käyttää enemmän yksityiskohtien hiomiseen tai haastavien kohtausten toteuttamiseen.

5.3.4 Synkroni

Äänisuunnittelijana kielen maailma ja sen temporaalisuus pitää tuntea ja hyväksyä. Kieli pitää ottaa vakavasti ja olla tarkkana siitä, mikä on liikaa. Liiallisuuksiin mennään silloin, kun pudotaan epäuskottavuuden tai tahattoman komiikan puolelle, mikä vaikuttaa leikkaukseen epätoivotusti. Ei-kielellistä kieltä pitää kohdella vähintään tasavertaisena elementtinä kuin tunnettua kieltäkin. Ei-kielellisenkin dialogi on dialogia, josta katsoja on tottunut saamaan selvän. Synkronin suhde ei-kielelliseen dialogiin on periaatteeltaan sama kuin kielellistä dialogiakin työstettäessä. Oma kokemukseni tosin osoittaa, että liikkumavaraa synkronissa on yllättäen hieman vähemmän.

Ensimmäisellä tuotantokaudella Stella-sarjan huulisynkroni oli välillä hieman pielessä ja löysää. Yksi syy tähän oli varmasti se, että animointi tehtiin ulkomailla, ohjaajien ja muun ryhmän ollessa Suomessa, joten animointiosasto ei päässyt mukaan kielen kehittämiseen yhtä läheisesti kuin esimerkiksi ääniosasto. Kielen tärkeys ja merkitykset jäivät tästä syystä ehkä liian etäisiksi. Ääniosaston jatkuvasti huomauttaessa huulisynkronista saatiin asiaan toisella

tuotantokaudella onneksi parannus. Huonolla huulisynkronilla ei-kielellistä dialogia on vaikea liimata kuvaan uskottavasti ja siitä kärsii koko sarja.

Synkronian merkitys on valtava ei-kielellistä dialogia käsiteltäessä. Tämä on lähes täysin äänisuunnittelijan käsissä. Millainen synkroni elokuvan maailmassa hallitsee ja mitkä lainalaisuudet siinä pätevät?

Animaatiosarja Stellan ensimmäistä jaksoa tehdessäni jätin dialogin hienosynkronisoinnin aivan loppupuolelle. Viimeisimmän animaatioversion saatua ja äänen synkkauksen tehtyäni ihmettelimme toisen äänisuunnittelijan kanssa, miten hahmot puhuvat visuaalisen huulisynkkansa puolesta hitaammin kuin toisessa jaksossa. Leikkauskin tuntui laahaavalta. Asiaa hetken tutkittuamme huomasimme, että oma tyylini oli synkronisoida dialogi noin yhden framen myöhemmin kuin toisella äänisuunnittelijalla. Hahmojen huulisynkronia ei ollut animaationsa puolesta niin tarkka, että olisi voinut väittää toisen olevan ”parempi” synkronia kuin toisen. Tosiasia vain oli, että koko dialogin siirtäminen yhden framen aiemmaksi, toimi paremmin leikkauksen kanssa. Myöhempi synkroni sai siis puheen kuulostamaan hitaammin puhutulta.

Ei-kielellisen dialogin tekeminen uskottavaksi ja todelliseksi vaatii siis framen tarkan synkronin suun liikkeiden kanssa. Framen liian myöhässä oleva dialogi voi mennä kielellisen dialogin kanssa läpi, mutta ei-kielellistä dialogia se rasittaa kohtuuttomasti. Kun katsojan pääfokus ei-kielellisessä dialogissa on informaation sijaan äänteiden vivahdesävyjen tulkinnessa, epäsynkroni saa puheen vaikuttamaan todella laiskalta ilmaisulta ja kuvan merkittävästi hitaammalta. Uskoakseni tämä johtuu myös elokuvan illuusion hyväksymisestä. Meille on helpompi hyväksyä kieli, jota emme ymmärrä, jos toteutus on tuttu ja täsmällinen todellisuutemme kanssa. ”Todellisuudella” tarkoitan yleisesti elokuvan todellisuutta, joka koetaan samana kuin reaali maailman todellisuus, vaikka elokuvien fysiikanlait eivät noudattaisikaan oikean todellisuuden ehtoja.

Äänisuunnittelijan tehtävä on saada dialogista kaikki tehot irti keinoja kaihdamatta. Voi olla tapauksia, joissa äänen laiskuutta käytetään tehokeinona, mutta tämä pätee usein vain yhteen sanaan tai äänteeseen. Tällöinkin pelkkä epäsynkronia ei useinkaan riitä, vaan esimerkiksi äänen pituutta tai korkeutta halutaan hitusen alemmas, mikäli näyttelijän ilmaisu ei ole luonnollisin keinoin siihen venynyt. Joskus ääniteitä tai sanoja halutaan korvata tai dialogia lisätä taustalle.

5.3.5 Muuta

Sanojen merkitys, ilmaisuvarmuus, sanaston tunteminen ja kielen saumaton yhdistäminen elokuvan maailmaan luovat kaikki parhaimmassa tapauksessa yhdessä sanoille merkityksen. Merkitys saattaa olla uusi tai se voi matkia universaalisti luonnollista kieltä. Äänisuunnittelu on itsessään jo musiikkia, jota luetaan tahtomattakin samoilla universaaleilla lainalaisuuksilla kuin musiikkiakin. Ei-kielellinen dialogi on jotakin musiikin kaltaista, jota kaikki ymmärtävät. Ei-kielellinen dialogi viestii välineellä (kieli), jota vain rajallinen määrä ihmisiä on ymmärtänyt aikaisemmin ja joka nyt saavuttaa enemmän katsojia. Äänisuunnittelijan on siis mahdollista kaataa kielen muurit myös puhutun kielen osalta. Ei-kielellinen dialogi tulee lähemmäs äänisuunnittelun ja musiikin perusolemusta. Samalla se voi paljastaa äänisuunnittelijalle itselleen uusia puolia ja oivalluksia äänisuunnittelusta.

Elokuvan kohdeyleisö pitää myös ottaa huomioon kielen kannalta. Uskoakseni lasten on helpompi hyväksyä ei-kielellinen dialogi kuin aikuisten. Animaatio saattaa antaa enemmän eväitä ei-kielellisen dialogin käsittelemiseen kuin fiktio.

Kokemukseni mukaan äänikerronta on aina kokonaisuus elokuvassa. Ei-kielellisyys vaikuttaa aina myös muuhun äänikerrontaan. Jos dialogiin halutaan kiinnitettävän enemmän huomiota, voi olla hyvä idea karsia muuta äänikerrontaa, sillä vastaanottajan pitää keskittyä mahdollisesti enemmän dialogiin ja sen ei-kielellisyyteen kuin jos dialogi olisi perinteisesti ymmärrettävää kieltä. Myös jos efektit ovat rytmiltään tai muodoltaan lähellä ei-kielellistä kieltä, vastaanottaja voi jäädä miettimään oliko efekti tarkoitettu kieleksi. Tämä pitää muistaa etenkin, mikäli ollaan tekemisissä robottiäänien tai vastavien mekaanisten efektien kanssa.

6 Ei-kielellisen puheen tarkoituksesta

6.1 Mihin tarvitsemme ylipäättään puhetta

Oman kokemukseni mukaan puheeseen ja etenkin dialogiin liittyy nykypäivän elokuvissa valtavasti pelkoja ja mielipiteitä niin ammattilaisten kuin katsojienkin osalta. Ääntä opetetaan johtoaikutuksella, että dialogi on kuningas. Kaikki muu ääni on alisteista dialogille ja dialogista pitää aina saada selvää. Tämä liittyy dialogin tehtävään nykyelokuvassa. Chionin mukaan elokuva on nykyisin verbosentrinen ilmiö (Chion 1994, 5.), kuten aiemmin jo totesin. Samaa aikaan, kun puheen määrä elokuvissa on lisääntynyt, on myös puheen merkitys yhtenä tarinan kerronnan välineenä korostunut. Kärjistetysti voisi-kin kysyä onko ihmisen äänen tehtävä muuttunut elokuvissa tunteenvälittäjästä informaation välittäjäksi.

Kuten aiemmin olen jo todennut, etenkin Tati käytti ei-kielellistä dialogia osana elokuvakerrontaa hämmästyttävän luonnollisesti. Myös eräät toiset elokuvantekijät, kuten Ophüls, Tati, Fellini, Godard ja Altman käyttivät dialogia ja ääntä monella eri tapaa luovasti ja tutkien.

Ei-kielellinen puhe sotii kaikin tavoin kielen perustarkoitusta vastaan. Sekä semiotiikka että kielitiede näkevät kielen ihmisten väliselle kommunikaatiolle välttämättömänä merkkivälineenä. Kieli on keino konkretisoida asioiden abstraktit merkitykset. Ei-kielellistä kieltä ei kielitieteen tai semiotiikan oppikirjoissa ole olemassa ja kysymys ei-kielellisyydestä onkin näiden tieteenalojen mielestä turha. (de Saussure 2014, 220.)

Kuten Chaplinia ja Tatiä käsitellessäni totesin, kielellisyys on aina ollut läsnä elokuvissa, vaikka ääni olisikin puuttunut. Mykkäelokuvissa henkilöhahmot ymmärtävät kyllä toistensa puhetta, vaikka se ei ole ollut katsojille kuultavaa.

Chion sanoo, että äänet ovat aina esittäneet kuvia Tarvitsemme ääntä esimerkiksi identifioidaksemme ensimmäisessä kuvassa nähty henkilö. Ääni ottaa elokuvassa enemmän tilaa kuin vartalo. (Chion 1999, 49.)

Mielestäni voidaan jopa sanoa, että dialogin merkitys on muuttunut kulttuurin hierarkioiden murtuessa. Dialogia voi nykyisin käyttää toisaalta monella tavalla ja toisaalta hyvin yksipuolisesti elokuvakerronnan perinteestä riippuen. Chionin mukaan haluamme kuulla puhetta koko ajan enemmän ja enemmän (Chion 1994, 6.) Oman kokemukseni mukaan yksi syy tähän voi olla, että dialogi on helppo ja nopea tapa kertoa ja edistää tarinaa. Ihmiset myös viih-

tyvät puheen ympärillä. Tottumaton katsoja saattaa pitää nykyään mykkäelokuvia outoina ja vieraina. Jollain tapaa dialogin käyttäminen muistuttaa meitä omasta, todellisesta maailmastamme. Asioiden ja merkitysten auki kertominen dialogin avulla ei ole kuitenkaan elokuvan kielen kannalta paras vaihtoehto. Elokuvan kieli kuitenkin pohjautuu aina moneen muuhunkin asiaan kuin dialogiin.

Huolimatta dialogin korostuneesta asemasta elokuvan äänikerronnassa, dialogilla ja kielellä on kuitenkin mielestäni mahdollista lisätä taiteen kielen merkityksien mahdollisuutta. Tällä tarkoitan, ettei kieli voi olla abstraktikin lisä taiteen omalle kielelle. Taide voi siis käyttää puhetta muuhunkin kuin mihin me ihmiset arkipäiväisessä elämässämme käytämme. Kyse on vain käyttötavasta. Chionin mukaan kieli ohjaa katsojan fokusta ja määrittelee kuvaa (Chion 1994, 7). Elokuvan kieli toisaalta auttaa meitä ymmärtämään meille tuntematonta kieltä ja samalla kieli tukee draamaa, mikä auttaa meitä ymmärtämään elokuvan kieltä paremmin.

6.2 Ei-kielellisen puheen tarkoitus

Jos hieman yksinkertaistetaan, ihmiset ovat tottuneet kuulemaan puhetta ja haluavat kuulla toisen ihmisen puhetta. Ne elokuvan hahmot, jotka eivät puhu mitään, vieraannuttavat katsojaa. Nykypäivänä saattaa jopa olla, että katsoja vaivaantuu elokuvan hahmojen mykkyydestä. Elokuvan aika hidastuu ja se saattaa tuntua tylsältä. Puhe siis auttaa meitä katsojina samaistumaan henkilöihin ja kokemaan empatiaa.

Chion eriyttää lasten tavan omaksua ja käyttää ääntä omaksi kokonaisuudekseen. Lapsille rajat eivät ole yhtä pyhiä kuin aikuisille, vaan lapset esimerkiksi tuottavat ääniefektejä leikkiessään. Tämän toiminnan tarkoituksena on tuoda elottomaan eloa. (Chion 1994, 120.) Tätä samaa ajatusta voidaan mielestäni soveltaa myös ei-kielelliseen puheeseen. Puhe herättää henkilöhahmot henkiin ja tuo niihin luonnetta. Tätä ajatusta on sovellettu etenkin animaation parissa. Puhe auttaa myös animoidun toiminnan sujuvuutta. Keskittymällä puheeseen hyväksymme illuusion, vaikka hahmon liikkeet eivät olisikaan täydellisesti animoitu.

Ei-kielelliselle puheelle voi olla monia tarkoitusperiä. Ei-kielellisyys voi olla tyyliä, statement, keino elävöittää, auttaa muuta elokuvakerrontaa tai kohdistaa fokusta puheen sijaan muualle.

Mielestäni ei-kielellisyys perustuu pohjimmiltaan totutun merkityksen muuttamiseen. Filosofian tohtori Hannele Koivunen kirjoittaa Filosofi Julia Kriste-

van näkemyksiin nojaten:

"Maailman haltuunotto kielen kautta on symbolista merkityksenantoa. Symbolien alue on kommunikation näkyvä ja manifestoitu osa, joka on sidottu lineaariseen aikaan." (Koivunen 1997, 18).

Elokuvassa ei-kielellisyys on enemmänkin maailman rakentamista ja uudelleen järjestelyä kuin valmiin maailman haltuunottoa.

7 Ei-kielellisyyden ja kielen rajapinnoista

Ei-kielellisyyden käsittelemisessä törmää väkisinkin kysymykseen rajoista. Kielellisyyden rajat näyttäisivät olevan tiivissä yhteydessä kommunikoijien osapuoliin. Nähdäkseni ydinkysymys on *mikä oikeastaan on ei-kieltä ja mikä kieltä*. Ihmisiäkään tarkastellessa ero ei välttämättä ole selvä, kuten vieraan kielen käsittelyssä käy ilmi. Ihminen olettaa aina toisen ihmisen puhuvan jostain tunnettua kieltä, vaikkei sitä itse ymmärtäisikään. Tämä olettamus kuitenkin perustuu omaan kokemukseemme ihmisistä ja tietoon kielten olemassaolosta.

Vauvat puhuvat omalla ei-kielellään, eivätkä tee eroa vanhempiensa käyttämän ja oman kielen välillä ainakaan aluksi. Merleau-Ponty kirjoittaa kielen synnystä lapsessa seuraavasti:

”Foneemiset oppositiot – nimittäin ilmaantuvat ja kehittyvät täysin irrallaan jokeltelusta, joka usein väistyy niiden tieltä tai ainakin muuttuu vastedes marginaaliseksi; lapsi ei ota jokeltelun elementtejä mukaan uuteen, todellisen puheen järjestelmään. On kuin tietyn äänteen käyttäminen jokeltelussa, -- olisi aivan eri asia kuin sen käyttäminen kommunikaatioyhteyden osana. Tästä tapahtumasta alkaen voidaan siis sanoa että lapsi puhuu -- ” (Merleau-Ponty 2012, 259).

Sanojen merkitykset avautuvat vasta vähitellen toistojen ja oivalluksien kautta. Eläinten kieliä on tutkittu paljon ja useilla eri eläinryhmillä on havaittu olevan omat ääntelynsä eri asioille, kuten vaaralle tai kutsumiselle. Tällöin ääntelyyn liittyy merkitys. Mikäli ajatellaan eläimillä olevan omat kielensä, on meidän ääntelymme niille varmasti yhtä ei-kielellistä kuin valaan laulu meille. Näin ollen ei-kielellisyyden voidaan katsoa olevan sidoksissa täysin kommunikoijiin.

Missä rajat sitten kulkevat ei-kielellistä puhetta käytettäessä elokuvissa, osapuolten ollessa ihmisiä? Elokuvantekijä ja katsoja kommunikoivat elokuvan kautta. Minkälaisia rajapintoja ei-kielellisyyteen liittyy? Elokuvantekijällä on nähdäkseni enemmän mahdollisuuksia määrittää rajoja elokuvan sisällä, sillä vallitsevia konventioita ei ole. Elokuva on nähdäkseni taidemuoto ja jatkuvasa muutoksessa, jolloin mikään konventio ei ole pyhä.

Kielen rajapintaa on käsitelty kielitieteen lisäksi filosofiassa. Muun muassa itävaltalais-brittiläinen filosofi Karl Popper on esittänyt teorian kolmen maailman ontologioista, jossa kieli toimii maailmojen rajapintana. (Karlsson 2011, 30). Popper päätyi erottamaan kolme todellisuuden piiriä: fyysikaalinen ”maa-

ilma 1”, mentaalinen ”maailma 2” sekä ihmisen kielellisen ja sosiaalisen toiminnan kautta syntyvä kulttuurinen ”maailma 3” (Niiniluoto 2015).

Omasta mielestäni käytännön maailmassa kielen rajapintoja luovat eri kulttuurit. Kulttuurisemiotiikka tunnistaa rajan käsitteen kielessä. Raja piirtyy silloin kun kielessä on eriteltävissä jotain omaa ja jotain vierasta (Veivo & Huttunen 1999, 152). Vieras on meille merkityksetöntä ja oma merkityksellistä. Tämä on universaali ilmiö. Globaali kulttuuri on kuitenkin hämärtänyt näitä oman ja vieraan rajoja osittain. Toisaalta voidaan myös katsoa, että rajat ovat korostuneet vastailmiönä globaalille kulttuurille.

Nähdäkseni ei-kielellisyys liittyy käyttötapsansa puolesta globaaliin kulttuuriin. Kulttuurisesti kieli rajautuu vieraaseen kieleen, mutta kieli voi myös rajautua ymmärrettävyytensä puolesta muutoinkin. Elokuvasa on tapauksia, jolloin puhunaa (ja samalla kieltä) tai puhujaa halutaan tahallaan huonontaa. Syitä puheen huonontamiseen voi olla monia. Yksi syy on henkilön yksityisyyden suojeleminen, kun halutaan esimerkiksi häivyttää henkilön sidonnaisuus kerrottavaan tapahtumaan. Dokumenttielokuvassa *Puhtaus ja Vaara* (2016) on kohtaas jossa seksityöntekijä ottaa vastaan asiakkaan. Tapahtuma on todellinen, eikä kohtauksessa esiintyvien henkilöiden identiteettiä haluttu paljastaa, joten äänisuunnittelija on tehnyt henkilöiden puheesta tunnistamantonta tai epäluonnollista. Puheesta on voitu hävittää osa-alueita, jotka vaikeuttavat tunnistamista esim. muuttaa korkeutta. Myös kuvassa esiintyy pelkkiä hahmoja silhuettimaisesti.

Puheen huononnus on kielen ja ei-kielellisyyden välissä samalla tapaa kuin vieras kieli ja monikielisyys. Tällöin ymmärrettävästä kielestä tulee vastaanottajalle jotain tunnistamantonta, jolloin yritämme tulkita sitä ei-kielellisen kielen keinoin.

Elokuvasa kieli voi luoda myös luoda uusia rajoja. Chionin mielestä kieli asettaa elokuvan henkilölle elokuvan sisäiset rajat. Mykällä henkilöllä näitä voimien rajoja ei ole tai ne ovat usein epävarmat, sillä mykällä hahmolla ei ole yhtä lailla tarkkaan määriteltyjä parametrejä kuin puhuvalla henkilöllä (Chion 1999, 97).

7.1 Ei-kielellinen puhe: luonnollinen kieli vai apukieli?

Yleisessä kielitieteessä erotellaan luonnollinen kieli ja formaalinen kieli eli apukieli. Formaalisia kieliä ovat kielitieteen mukaan muun muassa ohjelmointikieli ja Morsen aakkosten tapaiset tehdyt järjestelmät (Karlsson 2011, 2). Ei-kielellinen puhe ei mielestäni kuulu formaalisiin kieliin. Näkisin, että

formaaliset kielet voi erottaa ei-kielellisestä puheesta tarkoituksensa avulla. Ohjelmointikielet on kehitetty tiettyä yksittäistä tarkoitusta (ohjelmaa) varten. Toisaalta ei-kielellinen puhekin on aina elokuvakohtainen, mutta se ei ole universaali samalla tapaa kuin Morsen aakkoset. Ohjelmointikieli eroaa myös ei-kielellisestä puheesta siinä, että ohjelmointikieli on tullut avuksi eri väli-
neiden ja ihmisten käyttämän luonnollisen kielen välille. Ei-kielellinen puhe ei myöskään ole yhtä täsmällistä ja kirjaimellista kuin formaalisissa kielissä, joissa yhtä äännettä tai kirjainta kohden saattaa olla oma komentonsa. Näillä perusteilla ei-kielellinen puhe ei istu apukielen asemaan.

Luonnollinen kieli tarkoittaa kolmea asiaa. Ensiksikin kielet ovat syntyneet ja kehittyneet luonnollisesti satojen tuhansien vuosien ajan, muovautuen erityisesti sanastonsa osalta soveliaiksi ilmaisemaan juuri sitä, mikä kulloisessakin kulttuuri- ja fyysisessä ympäristössä on ollut tarkoituksenmukaista. Toiseksi ihmislapsi omaksuu ensikielensä eli äidinkieltänsä luontaisesti ilman muodollista opetusta, kunhan hän saa mahdollisuuden olla tekemisissä muiden ihmisten kanssa. Ja kolmanneksi: omaksuttuaan ensikielensä ihmiset käyttävät sitä arkitilanteiden yhteydenpitovälineenä ja ympäröivän maailman verbaalisena hahmotustapana. (Tieteen termipankki 2017.) Luonnollinen kieli voi nähdäkseni sisältää enemmän merkityksiä kuin formaalinen kieli. Luonnollinen kieli on myös kulttuurisidonnainen. Luonnollinen kieli on syntynyt sosiaalisista lähtökohdista, kun formaalinen kieli on syntynyt yhtä tiettyä tarkoitusta varten. Formaalin kieli siis näyttää käyttötarkoitukseltaan olevan suppeampi kuin luonnollinen kieli, jonka tarkoituksena on ilmentää elämää ja maailmaa. Formaalisilla kielillä kommunikointi on myös prosessina erilainen. Formaalin kieli nähdäkseni välttää tulkintoja. Kielen tehtävä on välittää käsky tai informaatio mutta kokemuksellisuus puuttuu. Vaikka luonnollisilla kielilläkin kokemukset saattavat olla vaikeita kuvata, onnistuu se silti formaalisia kieliä paremmin.

Mihin sitten ei-kielellinen puhe sijoittuu suhteessa formaalisiin ja luonnollisiin kieliin? Jos lähdetään liikkeelle ei-kielellisen puheen tarkoituksesta elokuvassa, voi vastaus olla sekä että riippuen ei-kielellisen puheen käyttötavasta. Ei-kielellisyys voi olla puhetta, mutta myös efektinomainen signaali, joka ilmentää jotain toistuvaa asiaa elokuvassa. Ei-kielellisellä puheella ei ole luonnollisten kielten satojen tuhansien vuosien historiaa, mutta se saattaa silti onnistua ilmentämään jotain abstraktia kuten dadaistisissa runoissa vaikkapa käy ilmi. Ei-kielelliseltä puheelta elokuvassa kuitenkin puuttuu sopimuksenvaraisuus, mikä on molemmilla niin luonnollisilla kuin formaalisillakin kielillä. Kiteytettynä ei-kielellinen puhe muistuttaa ehkä käyttötavaltaan luonnollisia kieliä mutta voi toimia myös formaalisten kielten tapaan. Ei-kielellinen puhe eroaa formaalisista kielistä siinä, että välissä ihmiseltä ihmiselle oleva laite ei ole konkreettinen kuten tietokone vaan taidemuoto – elokuva.

7.2 Onko ei-kielellinen puhe vain luonnollisen kielen representaatio?

Yleisen kielitieteen mukaan ei ole mahdollista, että ääni (aineellinen elementti) kuuluisi sellaisenaan kieleen. Ääni on kielelle toissijaista ainesta, jonka kieli vain ottaa käyttöön (de Saussure 2014, 220). Elokuvan ei-kielellinen puhe on usein puhuttua kieltä, joka koostuu yksittäisistä äänneistä. Tällainen ei-kielellisyys olisi de Saussuren mukaan pelkkä paradoksi.

Osittain paradoksin puolesta puhuu myös kielitieteen oletus, että merkkien toiminta perustuu aina säännönmukaisuuteen (Veivo ym. 1999, 107). Ei-kielellinen puhe voi noudattaa tai olla noudattamatta tätä säännönmukaisuutta, kielestä riippuen.

Jos ajatellaan ei-kielellisen puheen perimmäistä tarkoitusta, on ei-kielellisyyden funktiona paradoksin avulla ilmentää jotain uutta, joka tuo elokuvaan lisäarvoa. Tämä voi olla vieraantuneisuus, globaalius tai vaikkapa tyylikokeilu. Paradoksi voi siis olla tehokeino, joka ei sulje ei-kielellisen puheen mahdollisuutta kielenä pois. Tällä tarkoitan, ettei ei-kielellisen puheen tarvitse olla vain yksittäinen temppu tai efekti, vaan elokuvan kontekstissa sillä saattaa olla tarinankerronnan kannalta isompi kaari. Ei-kielellisyys voi myös sivuuttaa paradoksaalisuuden tarkoituksenmukaisuudellaan, kuten esimerkiksi Chaplinin Diktaattorin puheosuudessa.

”Morsen aakkosten tapaiset järjestelmät eivät ole kieliä vaan luonnollisen kielen toissijaisia representaatioita, jotka tarkalleen vastaavat kirjaimia tai äänneitä” (Karlsson 2011, 5)

Jos ei-kielellistä puhetta ajatellaan perinteisenä puheena, on sen tehtävä korvata omassa olevat, merkitykselliset sanamme. Se missä ei-kielellinen puhe eroaa pelkästä representaatiosta, on sanojen merkitys. Merkitys voi muuttua, tai se voi laajentua ja monipuolistua, mikä vaikuttaa heti ilmaisuun. Puhetta ei välttämättä tarvita niin paljon tai sitä voidaan tarvita enemmän. Sanat ja äänneet eivät ilmennä suoraan jotain tunnetun kieleemme sanaa, vaan nojaavat enemmän sanojen ”varjoihin” eli merkityksiin.

Mielestäni ei-kielellisen puheen luonteen voisi kiteyttää seuraavasti: Ei-kielellinen puhe ei ole yksi yhteen tunnetun kielen kanssa, **vaan lähempänä äänisuunnittelun kuin kielen periaatteita**. Tätä puolta ei-kielellisen puheen äänikeskeisyys. Ääni on ei-kielellisen puheen perusta ja miellelyhtymien tuottamisen väline. Näyttelijän ilmaisuun ja kuvaan yhdistettäessä äänneet saavat

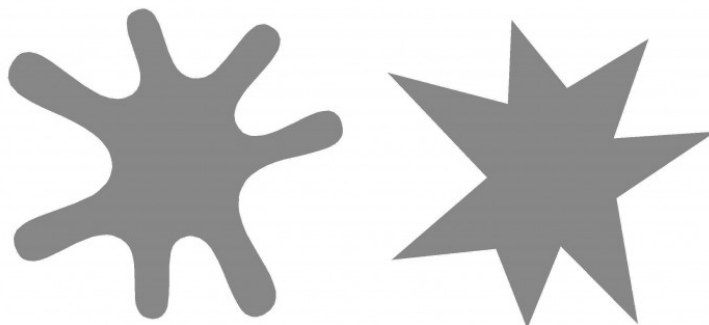
merkityksen. Tällöin voidaan vetää johtopäätös, ettei ei-kielellinen puhe ole olemassa olevan kielen suora representaatio.

8 Kielen tulkinta ja vastaanottaja

8.1 Miten tulkinta muodostuu?

Elokuvan ei-kielellisyyttä tutkittaessa on otettava huomioon enemmän osatekijöitä kuin pelkkää kieltä tutkittaessa. Oman kokemukseni perusteella elokuva on aina osatekijöidensä kokonaisuus. Elokuvan vastaanottajan kannalta oleellisia asioita ovat kuva, konteksti, äänikerronta ja kulttuuri. Ei-kielellisen puheen osalta katsojalle tärkeä seikka on, onko kielessä jotain tiettyä logiikkaa, jota katsoja voi hyödyntää tulkinnassaan. Joka tapauksessa katsoja alkaa tulkita puhetta ja (samalla myös ehkä muutakin ääntä) eri tavalla kuin tunnettua kieltä kuultaessa, jolloin tulkintamme on automaattisempaa. Mikäli tulkinta jää vajaaksi, saattaa katsoja turhautua. Vajaalla tulkinnalla en tarkoita informaation puutetta, vaan esimerkiksi fokuksinnin puutetta elokuvassa tai ei-kielellisyyden perusteettomuutta, jolloin ei-kielellinen puhe saattaa tuntua teennäiseltä ja pilata katselukokemuksen.

Äänisuunnittelijoina joudumme usein miettimään parasta tapaa tavoittaa vastaanottaja. Mitkä asiat tekevät elokuvan maailmasta meille ja vastaanottajalle yhteisen? Kiinnostava tapaus on niin kutsuttu Kiki ja Bouba –efekti. Hahmopsykologian saralla vaikuttanut saksalainen psykologi Wolfgang Köhler teki ensimmäiset havainnot tästä ilmiöstä jo 1929. Kiki ja Bouba –efektiksi kutsutaan ilmiötä, jossa ihmisiä pyydetään valitsemaan kahdesta vaihtoehdosta pyöreälle ja piikikkäälle muodolle nimet. Lähes kaikki ihmiset, kulttuurista riippumatta, nimeävät pyöreän muodon Boubaksi ja piikikkään Kikiksi. Syytä tähän ei tunneta. Tutkijat ovat arvelleet ilmiön liittyvän aivojen motoriseen osaan, jolloin sana ”bouba” muodostaan huulilla pyöreitä liikkeitä ja vastavasti ”kiki” kulmikkaita liikkeitä (Etchelles 2016).



Ei-kielellisen puheen kannalta on kiinnostavaa, onko tosiaan olemassa joitain universaaleja lainalaisuuksia, suhteessa tapaamme sanallistaa joitakin käsitteitä.

8.1.1 1 + 1 = 3?

Kielitieteen mukaan *”Sanoman merkityksen tulkinta tapahtuu sen tiedon ohjaamana, mitä vastaanottajalla on kielijärjestelmästä”* (Karlsson 2011, 51). Taustatietojen ansiosta voimme tulkita puutteellisiakin sanomia. Merkityksen tulkinta on valikoiva, aktiivinen, konstruktivinen sekä puhujasta että kuulijasta riippuva **prosessi** (Karlsson 2011, 51). Katson, että tämä voi päteä yleisesti myös koko elokuvan tulkinnassa. Parhaimmillaan katsoja käy sanatonta dialogia omien kokemuksiensa ja elokuvan välillä, mistä saattaa syntyä jokin uusi kokemus. Karlssonin mukaan kielen tulkinnassa on kyse kielen, mielen ja maailman suhteista (Karlsson 2011, 205). Nämä kolme ulottuvuutta muodostavat kolmi-on kolme kulmaa, jonka sisällä sanat ja lauseet muodostavat merkityksiä tulkitsijan mielessä nojaten tulkitsijan omaan historiaan ja kokemukseen.

Tämä on kiinnostavaa elokuvataiteen kontekstissa. Asiaa voi havainnollistaa elokuvissa käytettyjen kliseiden avulla. Eri elokuvakerronnan perinteissä on havaittavissa tiettyjä kliseitä, jotka helpottavat tulkintaa tai jotka tulkitaan aina samalla tapaa. Näitä ovat esimerkiksi matalat äänet kauhuelokuvissa, kaiun käyttö ajatusäänessä tai vinkuäänen käyttö keskellä hiljaista hetkeä, kun päähenkilö kuuroutuu hetkeksi. Tietyllä tapaa voidaan sanoa myös elokuvan itse taidemuotona muovaavan tulkintaansa ja sen sääntöjä koko ajan. Tämä pätee nähdäkseni samalla tavalla myös äänikerrontaan. Tulkinta on siis tulos jonkinlaisesta hermeneuttisesta ympyrästä, johon vaikuttavat vastaanottajan kokemus ja kulttuuri, mutta myös elokuva itsessään. Elokuvat voivat muuttaa tapaamme tulkita puhetta tai vahvistaa sitä. Hyvä esimerkki puheen tulkinnan muuttamisesta on Pixarin animaatio *Wall-E*. Elokuva oli jotain uutta lastenelokuvan saralla siinä mielessä, ettei siinä ensimmäiseen puolen tunnin aikana kuultu juurikaan ymmärrettävää dialogia.

8.2 Ymmärrys

Chionin mukaan ihmismieli pyrkii kieleen ja ymmärrykseen (Chion 1994, 19). Ymmärrys on tapahtumana kielen muodostumisen ja samalla kielen alkulähteillä. Katson, että ymmärrys on iso syy siihen, että meillä on kieli ylipäätään. Tarvitsemme välineen ymmärtääksemme maailmaa ja toisiamme. Se, mitä ymmärrämme, muokkaa kuvaamme todellisuudesta ja antaa sille kehykset. Ymmärrys on myös jotain yhteisöllistä, johon kieli kulminoituu. Jos kieli on sopimus kielten puhujien ja merkitysten välillä, on ymmärrys sopimus kielten puhujien ja kokemusten välillä.

Fysiologisesti aistit ovat ymmärryksen pääosassa. Aivokuoren kuuloprojektioalue sijaitsee ohimolohkossa (Iivonen & Aulanko 2001, 49). Puheen ym-

ymmärtämisen kannalta kuulo on tärkein aisti. Ymmärtäminen on kuitenkin aina moniaistista, johon myös visuaaliset vihjeet vaikuttavat merkittävästi (Korpilahti ym. 2010, 35). Tämä pätee etenkin elokuvataiteessa, jossa meille tarjotaan merkityksellisiä visuaalisia vihjeitä, joita yhdistämme ääneen ja toisinpäin.

Jos kuitenkin tarkistellaan ensin pelkkää puheen ymmärtämistä, voidaan kuulohavainnosta erottaa kaksi erillistä osaa (Korpilahti ym. 2010, 62):

Subjektiiviset havainnot:

- Äänen voimakkuus
- Äänen korkeus
- Äänen pituus
- Äänen väri

Fysikaalinen taso:

- Intensiteetti
- Taajuus
- Kesto
- Spektri
- Verhokäyrä (tunnetaan myös envelope-käyränä)

Nämä tekijät liittyvät äänteiden ymmärtämiseen ja järjestämiseen. Äänteistä muodostuu sana. Sana puolestaan aktivoi aivojemme osan, jota nimitetään mentaaliseksi kieliopiksi (mental lexicon). Mentaalisella kieliopilla tarkoitetaan aivojen osaa, johon olemme varastoineet tiedon sanan merkityksestä ja ääntämisestä sekä merkkien yhdistelyyn liittyviä sääntöjä. Merkitykset taas vaikuttavat mentaaliseen kielioppiimme, joten mentaalinen kielioppi muuttuu ja karttuu koko ajan. Puhunnan kannalta lauseen tulkinta alkaa jo ensimmäisestä sanasta ja päivittyy sanojen myötä. Semanttiset ja rakenteelliset piirteet ohjaavat lauserakenteen päivittymistä. (Korpilahti ym. 2010, 118.) Tämä monimutkainen prosessi tapahtuu kehittyneellä ihmisellä sekunnin murto-osissa. Kaikki nämä ominaisuudet kertovat katsojalle ei-kielellistä puhetta puhuvan henkilön tunnetilasta, asenteista, suhtautumisesta, persoonasta, iästä, sukupuolesta ja sosiaalisesta asemasta.

Eleet edesauttavat tulkintaa. Tutkimukset ovat osoittaneet, että lauseiden prosessointi aktivoi myös aivoalueita, jotka on liitetty motorisia toimintoja tuottaviin alueisiin. Motoriset toiminnot ovat siis ainakin osittain samoilla alueilla kuin itse kielellinen informaatio. (Korpilahti ym. 2010, 124.) Käytännössä siis maalaaminen tapahtuu osin samalla aivojen alueella kuin verbin ”maalata” muodostuu.

Fonetiikan saralla on huomattu, että omaa äidinkieltään ihminen prosessoi luettuna huomattavasti yksittäisiä äänteitä suurempina kokonaisuuksina (Iivonen & Aulanko 2001, 51). Saatamme silmäillä lauseen lukematta itseasiassa kaikkia merkkejä ja silti ymmärtää sen.

Kuulovammaisilla on vaikeuksia tuottaa puhetta. Puheen havaitsemisen motorisen teorian perusteella puhetta havaitaan prosesseilla, jotka ovat mukana myös puheen toteuttamisessa (Iivonen ym. 2001, 61). Lukeminen on tälle prosessille läheistä sukua. Meidän ei tarvitse lukea jokaista kirjainta tai edes jokaista sanaa kokonaan, kun jo pystymme muodostamaan kyseisen kirjoitetun lauseen. (Iivonen ym. 2001, 51.) Ilman harjoitusta tämä ei onnistuisi. Sama harjoituksen tarve pätee kieleen. Kieli kehittyy hyvin varhain. Jo äidin kohdussa sikiö alkaa tunnistaa äidinkieltänsä, joka helpottaa kielen oppimista (Brucker 2015). Yksittäisten sanojen tunnistamiseen on useita eri teorioita.

Mielestäni ymmärrettävyys on myös tutkittavissa elokuvan sisällä. Mikäli käytetään ei-kielellistä puhetta, on katsojalle tehtävä selväksi, millä säännöillä elokuvan maailmassa pelataan. Ymmärtävätkö toiset henkilöhahmot käytössä olevaa tuntematonta kieltä? Puhuvatko he kenties sitä itse?

Ei-kielellisen puheen yksi pointti on tulla ymmärretyksi, mutta eri tavalla kuin olemassa olevat kielet. Ei-kielellisyys vaatii poikkeuksetta jonkinlaiset perustelut. Ei-kielellisyys voi korostaa näyttelijän tai hahmon fyysistä ilmaisuja tai muuta äänikerrontaa. Se voi olla julistavaa. Oli perustelu mikä tahansa, tärkein asia kuitenkin on, että katsoja ymmärtää elokuvan viestin. Luokuhjeen saanut katsoja voi rauhoittua katsomaan itse elokuvaa, eikä jää haipuilemaan epäolennaisuuksiin.

Kuten jo aiemmin äänisuunnittelun kappaleessa totesin, fokusointi ja miksaus nousevat keskeisiksi asioiksi ei-kielellisen dialogin ymmärrettävyydessä. Miksaus määrittää ei-kielellisyyden aseman elokuvassa, muu elokuvan kerronta tukee ei-kielellisyyden valintaa. Jos dialogi miksataan pintaan, luodaan dialogille arvo, joka pakottaa katsojan tulkitsemaan sitä vahvemmin. Mikäli dialogi on vain mutinaa, katsoja ei tulkitse sitä yhtä aktiivisesti. Kun ei-kielellisyys on perusteltu katsojalle, toinen vaihe on luoda sen avulla halutut merkitykset.

8.3 Vastaanottajan osa ja vastuu

Puhe itsessään vain välittää kieltä, mutta on samalla todella vaikutusvaltainen keino elokuvakerronnassa. Ei riitä, että äänisuunnittelija tietää ei-kielellisen puheen merkitykset, vaan merkitykset syntyvät aina vastaanottajan päässä.

Äänisuunnittelijana näkisin, että oleellista on se, kuinka äänellä voidaan vaikuttaa vastaanottajan mentaaliseen prosessointiin – vai voidaanko ollenkaan? Tämä ei kuitenkaan tee vastaanottajasta tabula rasaa, vaan jokaisella vastaanottajalla on osansa elokuvan ja kielen tulkinnassa. Jokaisella vastaanottajalla on oma historiansa ja oma mentaalinen kielioppinsa. Kieli on nähdäkseni tässä prosessissa erityisasemassa. Kieli on ensisijainen elementti, joka tekee eri kulttuurien katsojista eriarvoisia. Kielen avulla voi yhdistää, mutta myös erottaa katsojakuntia.

Koen, että ei-kielellisen puheen ja katsojan suhteessa on hyvin paljon samaa kuin kaiken taiteen tulkinnassa ylipäätään. Kyse on jonkin asian tulkinnasta, johon katsojalla ei ole olemassa olevia ohjeita. Valmiiden ohjeiden sijaan katsoja saa vihjeitä ja kontekstin, mikä tekee katsojasta aktiivisen tulkitsijan. Aktiivisuus on katsojan ainoa vastuu. Äänisuunnittelija taas on vastuussa tämän viestin ja ohjeiden selkeydestä, eli siitä, kuinka nopeasti katsoja hyväksyy ei-kielellisen puheen. Tavallaan äänisuunnittelija on puhujan puhunta. Puhunta on se, mitä työstämme äänisuunnittelijoina ja mikä välittyy puheena katsojille.

Äänen vastaanottajan pitää identifioida, ratkaista ja päätellä sekä integroida (Karlsson 2011, 50). Tämä käy ihmisiltä luonnostaan, kun puhutaan kielen ymmärtämisestä. Katsoja analysoi jokaista äännettä ja vertaa sitä omaan mentaaliseen sanakirjaansa. Lopulta jäljelle jää merkitys.

Kun puhutaan ei-kielellisestä puheesta, oletuksena on universaali katsoja, joka ikään kuin puhuu kaikkia maailman kieliä. Kuitenkin väistämättä eri sanat aiheuttavat eri assosiaatioita katsojissa kulttuurista tai äidinkielestä riippuen. Ei-kielellinen puhe voi sisältää sanoja, jotka tarkoittavat jollakin kielellä jotakin tiettyä asiaa. Tämä voi olla vahinko tai tarkoituksenmukaista. Näissä tapauksissa katsoja tukeutuu muuhun ilmaisuun etsiäkseen oletukselleen vahvistusta.

8.4 Vieras kieli ja polyglotti

Kulttuurisemiotiikassa puhutaan polyglotista ja kulttuurien monikielellisyydestä (Veivo & Huttunen 1999, 131). Polyglotti tarkoittaa monikielistä kirjaa tai montaa eri kieltä puhuvaa ihmistä.

Tatin kaltaisen monikielisyyden käyttö elokuvissa tuo elokuvaan globaalin näkökulman ja vähentää kielen merkitystä nimenomaan dialogissa. Elokuvissa mikään kieli ei pääse erityisasemaan, vaan kielet yhdenmukaistuvat ja yhdenvertaistuvat. Tati siis käyttää kieltä elokuvan polyglottina. Tatin elokuvissa

sa kuulee ranskaa, saksaa ja englantia eri aksenteilla sekä myös ei-kielellistä dialogia rinnastettuna olemassa oleviin kieliin.

Elokuvassa vieras kieli, suhteessa vastaanottajaan, voi toimia monella tapaa. Kieliä voi olla sekoitettu ihmismassaan ”äänikylvynomaisesti”, kuten Tatilla, kun kuulemme virkkeen sieltä, virkkeen täältä, jolloin eri kielistä syntyy lähes musiikkia. Vieras kieli voi olla valtakieli läpi elokuvan, jolloin yleensä elokuva tekstitetään tai dubataan. Vieras kieli voi myös olla henkilösidonnaista.

Henkilösidonnaisella kielenkäytöllä vieraskielisen henkilön dialogi voidaan tekstittää tai olla tekstittämättä. Viimeksi mainittua keinoa on käytetty muun muassa *Lost in Translation* –elokuvassa, jossa Bill Murrayn esittämä päähenkilö joutuu japanilaiseen tv-show'hun. Murray ei ymmärrä, mitä japanilainen tv-juontaja puhuu, eikä hänen dialogiaan myöskään olla käännetty tai tekstitetty. Joudumme katsojana tavallaan samaan asemaan kuin Murray yrittäessämme tulkita tämän viestiä tv-juontajan eleistä, intonaatiosta ja ilmeistä. Valinta olla tekstittämättä korostaa ulkopuolisuuden tunnetta ja rajaa, jonka kielimuuri ihmisten välille vetää. Tämä on myös oiva keino luoda komiikkaa. Kääntämätöntä vierasta kieltä on käytetty myös suomalaisessa elokuvassa *Silmäterä* (2013).

Jonkin verran esiintyy myös kielen käyttöä, jossa henkilö esitellään käyttäen vierasta kieltä, mutta jonka puhuma kieli pian vaihtuu murtaen puhutuksi elokuvan valtakieleksi. Tämä tapa on käytössä etenkin amerikkalaisissa tv-sarjoissa ja elokuvissa, joissa katsojan mielenkiintoa on haluttu häiritä mahdollisimman vähän, mutta tuoda kielikulttuurien ero hetkeksi näkyväksi (kuuluvaksi).

Vieraskieli voi olla myös täysin tuntematonta kieltä sekä katsojalle että elokuvan hahmoille. Tämä variaatio on harvinaisempi, sillä draama usein edellyttää, että joku henkilöistä hallitsee kielen, jolla kommunikoidaan. Muutoin itse kielestä ja sen ymmärtämisestä tulee elokuvan itsetarkoitus. Esimerkkejä tästä voisivat olla esimerkiksi eläinten kanssa kommunikointi, mikäli se mielletään kieleksi.

Omasta mielestäni vieras kieli on aina katsojasidonnainen asia. Paljon riippuu siitä, mitä elokuvantekijä on halunnut vieraalla kielellä välittää katsojalle. Avainkysymys vieraan kielen käsittelemisessä on, onko se tekstitetty tai dubattu. Jos on, niin miltä osin? Onko kyse vain henkilöhahmon kulttuuritaustan selventämisestä, jolloin yleensä murtaen puhuttu dialogi riittää kertomaan asian, vai mennäänkö pidemmälle ymmärtämisen ongelmiin? Tällöin elokuvan henkilöhahmo ei ymmärrä kieltä (jolloin dialogi tosin voidaan saattaa katsojan tietoon tekstittämällä tai tekstittämättä jättämisellä).

Henkilöhahmot saattavat myös puhua täysin eri kieltä ja silti ymmärtää toisiaan, mutta toisen dialogi saatetaan jättää tekstittämättä. Tällöin katsoja pakotetaan tulkitsemaan vieraskielisen henkilön dialogia ei-kielellisen puheen tapaan. Katsoja saa puheen sisällöstä vihiä toisen henkilön reagoinnista. Tämä johtaakin siihen, että henkilö, jonka dialogia ei käännetä elokuvassa, toimii pelkkänä peilinä toisen hahmolle, sillä kiinnitämme toisen hahmon reaktioihin paljon enemmän huomiota kuin jos molemmat henkilöt olisivat ymmärrettävyyden kannalta tasa-arvoisia.

Katsoja voi myös kyseenalaistaa henkilöhahmon luotettavuuden, mikäli henkilöä ei ole tekstitetty. Luotettavuuden ja haluttujen katsojan omien vapaiden assosiaatioiden raja voi olla hyvinkin himmeä. Mikäli toinen vieraskielinen henkilö on jätetty kokonaan kääntämättä, on katsoja vapaampi assosioimaan toisen henkilön reagoinnin pohjalta. Tämä voi aiheuttaa elokuvan draaman luotettavuuden kärsimisen tai henkilöhahmon syvemmän ymmärtämisen puuttumisen, kun omalle mielikuvitukselle jää enemmän tilaa.

9 Yhteenveto

Ei-kielellistä puhetta käytetään yllättävän paljon verrattuna siihen, miten vähän siitä puhutaan. Michel Chion on jaotellut dialogin käyttötavat kolmeen tyyppiin: teatteripuhe, tekstuaalinen puhe ja virtaava puhe. Ei-kielellinen dialogi voi olla teatteripuhetta tai virtaavaa puhetta. Elokuvan kontekstissa ei-kielellistä dialogia esiintyy lasten ja eläinten kanssa kommunikoidessa, huutoina ja huudahduksina, höllynpölykielissä ja elottomien esineiden kommunikoidessa. Vieras kieli, jota ei käännetä, ei ole varsinaisesti ei-kielellistä, mutta vastaanottaja käsittelee sitä samalla tapaa kuin ei-kielellistä puhetta. Tämä on tavallaan käänteinen ei-kielellinen kieli.

Ei-kielellisyys ei ole olemassa oleva kieli, sillä siitä ei ole yleistä sopimusta, vaan kieli on aina tapauskohtainen. Olemassa olevat kielet ovat aina sopimuksenvaraisia niiden käyttäjien kesken, kun taas ei-kielellinen puhe on oma äänellinen käsitteensä, joka tosin hyödyntää olemassa olevan kielen sääntöjä. Ei-kielellinen puhe voi sisältää olemassa olevan kielen sanoja, mutta ei muodosta aukotonta kokonaisuutta samalla logiikalla kuin käytetty olemassa oleva kieli. Kielitiede ja kulttuurisemiotiikka eivät tunnista termiä ei-kielellinen.

Ei-kielellisyyttä kuulee elokuvissa harvoin, sillä elokuviemme dialogi on pääsääntöisesti keino välittää informaatiota. Ei-kielellinenkin dialogi voi välittää informaatiota, mutta se häviää perinteiselle kielelle informaation välityksen tehokkuudessa ja vivahde-eroissa. Ei-kielellisen dialogin vahvuudet sijaitsevat sanojen semanttisissa merkityksissä, merkitysten uudelleen järjestelyssä ja uusien merkitysten synnyssä.

Ei-kielellisyyttä on käytetty elokuvissa lähinnä sivuhahmoilla ja yksittäisten huudahdusten muodossa. Animaatiossa ei-kielellisyys on käytetympää kuin liveaction elokuvissa. Kieli voi olla harkittua tai improvisoitua. Kieli vaatii kuitenkin aina työstöaikaa käsikirjoittajan, näyttelijöiden, ohjaajan ja äänisuunnittelijan kanssa. Paras lopputulos saadaan koko työryhmän yhteistyöllä. Näyttelijät tekevät kielestä omansa. Äänisuunnittelijan on tunnettava kieli yhtä hyvin kuin näyttelijöiden.

Ei-kielellisellä dialogilla ja mykkäelokuvilla on universaaliuden kautta yhteys. Ei-kielellinen dialogi ei ole aikasidonnainen ilmiö, vaan sitä on käytetty läpi elokuvan historian. Hyvin perusteltua ei-kielellistä dialogia ovat käyttäneet mm. Charles Chaplin ja Jacques Tati.

Kun kielen merkityksellisyys pohjautuu merkeille, joita emme tunne ennestään, on elokuvantekijöiden luotava merkitykset itse. Tämä on tavallaan myös

itse elokuvan tekemisen ydintä. Merkityksien luominen voi olla vahvuus mutta myös heikkous, riippuen siitä, miten merkitykset välittyvät katsojalle. Ei-kielellisen puheen kanssa äänisuunnittelija on yhtä lailla puheen semiootikko kuin muidenkin äänien kanssa, luoden ja järjestäen merkityssuhteita uudelleen sekä tutkien jo olemassa olevia merkityksiä. Ei-kielellinen puhe antaa vapaammat kädet merkityksille, kun sanojen taakka on poissa eikä vie katsojien huomiota.

Ei-kielellinen puhe tarvitsee selkeän ja johdonmukaisen elokuvailmaisun, ainakin aluksi, kun vastaanottaja saa lukuohjeen. Ei-kielellinen dialogi voi pitää sisällään oman logiikan, jolle kieli perustuu. Ei-kielellisen siitä tekee dialogin tapauskohtaisuus ja sopimuksenvaraisuus. Sopimus ei-kielellisyydestä solmitaan elokuvaksi kerrallaan, eikä se ole yleispätevä kieli elokuvakokemuksen jälkeen.

Vaikkei kieli sisältäisi mitään ymmärrettäviä sanoja, se ei tee siitä vähemmän merkityksellistä. Elokuvissa kieli on puhuttua ääntä, jota katsoja tulkitsee aktiivisesti, oli kieli sitten olemassa olevaa tai keksittyä. Ei-kielellisyys voi myös toimia fokuksen johdattajana elokuvan muihin ilmaisukeinoihin.

Ei-kielellisyydellä voi olla monia tehtäviä. Se voi määritellä elokuvan henkilöahmoa, olla kannanotto, olla osa musiikkia, vieraannuttaa katsojaa, toimia polyglottina, politisoida, luoda uusia merkityksiä tai ilmentää olemassa olevia merkityssuhteita.

Ei-kielellistä puhetta voidaan käsitellä kielen tavoin dokumenttina, jossa on kaksi rinnakkaista linjaa: käsitteet ja akustiset kuvat. Käsitteiden ja akustisten kuvien suhde voi olla mielivaltainen. Akustisten kuvien luonti on äänisuunnittelijan työtä, eikä äänisuunnittelija yksin voi aina vaikuttaa akustisten kuvien ja käsitteiden yhteydestä, vaan siihen tarvitaan muuta elokuvakerrontaa tueksi. Kielellinen olio on olemassa vain, kun akustinen kuva ja käsite (merkitsijä ja merkitty) liittyvät yhteen.

Kielellisyys on aina luonteeltaan sosiaalista, jolloin ei-kielellisyys vaatii aina katsojan ja elokuvantekijän sanattoman sopimuksen. Elokuvantekijän on tarjottava tätä perustellen, minkä katsoja hyväksyy tai hylkää. Ei-kielellinen puhe vaatii vastaanottajan ja elokuvan välisen sopimuksen. Kuten kieli on yhteisön välinen sopimus, on ei-kielellinen puhe vastaanottajan ja elokuvan välinen sopimus, joka on voimassa elokuvan ajan.

Ei-kielellisen dialogin kanssa äänisuunnittelija törmää kysymyksiin kielellisyyden rajapinnoista ylipäättään. Kuka puhuu? Kuka ymmärtää? Onko vieras kieli ei-kielellistä, jos sitä ei tekstitetä? Voiko kieli olla samaan aikaan ei-

kielellistä ja kielellistä? Ei-kielellinen dialogi rikkoo rajoja ja samalla asettaa uusia rajoja elokuvan sisällä, mutta myös elokuvakerronnan perinteessä yleisesti. Ei-kielellinen dialogi voi itsessään olla rajapinta ihmisen ja maailman ymmärtämisen välillä. Kulttuurien välille voi vetää rajoja tai hälventää niitä ei-kielellisen dialogin avulla. Sen käyttö voi myös olla rajanveto esimerkiksi elokuvan henkilöhahmon yksityisyyden suojelemisessa.

Ei-kielellinen puhe ei ole nähdäkseni varsinaisesti kieli, sillä ei-kielelliseen puheeseen pätevät eri säännöt eri elokuvissa. Ei-kielellinen puhe on pikemminkin yksi äänisuunnittelun väline, joka voi esittää kieltä, olla tehokeino, kannanotto tai henkilöhahmon luonnehdinta. Ei-kielellinen puhe voi olla lähempänä musiikin kuin kielen periaatteita.

Äänisuunnittelijan on tunnettava itse kieli ja perustelut sen käytölle yhtä hyvin kuin näyttelijöiden. Äänisuunnittelija on heti näyttelijän jälkeen toiseksi lähimpänä puhetta elokuvan teossa. Mikäli äänisuunnittelija otetaan heti alun perin kielen muodostumisprosessiin mukaan, säästää se resursseja myöhemmin. Äänisuunnittelija harvoin luo kielen täysin yksin ilman kenenkään apua. Kielen luominen riippuu paljon siitä, minkälainen rooli ei-kielellisellä puheella elokuvassa on: käytetäänkö sitä vain tehokeinona taustalla vai puhuuko päähenkilö kokonaan läpi elokuvan ei-kielellistä puhetta.

Loppujen lopuksi ei-kielellinen puhe on vain sarja olioita, jotka ovat dialogissa katsojan mentaalisen sanakirjan kanssa. Oliot käyvät jatkuvaa vuoropuhelua keskenään sekä katsojan mielessä, luoden näin merkityksiä. Merkitykset voivat olla uusia tai toisintoja jo olemassa olevista sanoista. Tärkeintä on, että katsoja hyväksyy aktiivisen prosessin osana elokuvakokemusta. Hyväksymisessä äänisuunnittelijalla on keskeinen rooli siihen tarvittavien palasten tarjoamisessa. Kielitieteen termeillä havainnollistaen, äänisuunnittelijan tehtävä on nähdäkseni olla ohjaajan ääni ja puhunta. Ääni, joka tuottaa puhuntaa ja luo uusia merkityksiä ymmärrettävästi vastaanottajan mielessä, vaikka väline eli kieli ei olisikaan ymmärrettävää.

Ei-kielellä (ja luonnollisella kielellä) kommunikointi on mielestäni meissä jokaisessa sisäänrakennettuna. Se on rakennettu tarve välttää yksinäisyyttä ja tulla ymmärretyksi. Tämä on mielestäni tärkein asia ei-kielellisessä puheessa ja koko elokuvan teossa. Äänisuunnittelijan on tiedostettava ymmärryksen tarve, tehtävä se näkyväksi ja helpottaa sitä. Merleau-Ponty kuvaa mielestäni osuvimmin ihmisen tarvetta ymmärtää ja tulla ymmärretyksi kiteyttäen samalla merkit, merkitykset, maailman ja ihmisen: "kun puhun tai ymmärrän, koen toisten läsnäolon itsessäni tai oman läsnäoloni toisissa ---" (Merleau-Ponty 2012, 380). Tämä vastaa kysymykseen, miksi kielen rajoissa toimiva puhe ei aina riitä ja miksi se on tarpeellista.

10 Lähteet

10.1 Kirjallisuus

Altman, Rick 1992: *Sound Theory Sound Practice*. Routledge, New York.

Bagh, Peter von 2013: *Chaplin*. Toimittanut Sampsa Laurinen. Like Kustannus Oy, Helsinki.

Balázs, Béla 1970: *Theory of the Film*. Kääntänyt Edith Bone. Dover Publications, New York.

Chaplin, Charles 1964: *Oma elämäkertani*. Kääntänyt Seere Salminen. WSOY, Helsinki.

Chion, Michel 1999: *The Voice in Cinema*. Kääntänyt Claudia Gorbman. Columbia University Press, New York.

Chion, Michel 1997: *The Films of Jacques Tati*. Guernica Editions Inc. Toronto.

Chion, Michel 1994: *Audio-Vision Sound on Screen*. Kääntänyt Claudia Gorbman. Columbia University Press, New York.

Iivonen, Antti & Aulanko, Reijo (toim.) 2001: *Fonetiikan Peruskäsitteitä*. Helsingin yliopiston fonetiikan laitoksen monisteita N:O 23. University of Helsinki, Helsinki.

Karlsson, Fred 2011: *Yleinen Kielitiede*. Gaudeamus Helsinki University Press, Helsinki.

Koivunen, Hannele 1997: *Hiljainen tieto*. Otava. Helsinki.

Merleau-Ponty, Maurice 2012: *Filosofisia kirjoituksia*. Toimittanut ja suomentanut Miika Luoto ja Tarja Roinila. Nemo. Helsinki.

De Saussure, Ferdinand De 2014: *Yleisen Kielitieteen Kurssi*. Toimittaneet Charles Bally, Albert Sechehaye ja Albert Riedlinger. Kääntänyt Tommi Nuopponen. Vastapaino, Tampere.

Toim. Korpilahti, Pirjo; Aaltonen, Olli ja Laine, Matti 2010: *Kieli ja Aivot*. Turun Yliopisto, Turku.

Viers, Ric 2008: *The Sound Effects Bible*. Michael Wiese Productions, California.

Veivo, Harri & Huttunen Tomi 1999: *Semiotiikka Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Edita, Helsinki.

10.2 Elokuvat ja tv-sarjat

Angry Birds Stella seasons 1 & 2

Chaplin, Charles 1931: *Kaupungin valot*

Chaplin, Charles 1936: *Nyky aika*

Chaplin, Charles 1940: *Diktaattori*

Coffin, Pierre & Balda, Kyle 2015: *the Minions*

Coppola, Sofia 2003: *Lost in Translation*

Pingu

Stanton, Andrew 2008: *Wall-E*

Talvensaari, Elina 2016: *Puhtaus ja vaara*

Tati, Jacques 1953: *Riemuloma Rivieralla*

Tati, Jaques 1958: *Enoni on toista maata*

Tati, Jacques 1967: *Playtime*

10.3 Internet

Benson, Peter 2014: Philosophy Now. Luettu 12.8.2016.

https://philosophynow.org/issues/100/Derrida_On_Language.

Brucker, Heidi 2015: YLE. Luettu 25.7.2017
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/05/13/mita-kohdussa-oppiisikion-kuuloaisti-toimii-raskauden-puolivalista-alkaen>.

Dickson, Andrew 2016: the Guardian. Luettu 10.7.2017
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/jan/11/how-we-made-pingu-childrens-tv-animation>.

Etchelles, Pete 2016: the Guardian. Luettu 11.7.2017
<https://www.theguardian.com/science/head-quarters/2016/oct/17/the-boubakiki-effect-how-do-we-link-shapes-to-sounds>.

Niiniluoto, Ilkka 2015: Filosofia.fi. Luettu 1.7.2017
<http://filosofia.fi/node/6966#Kolme%20maailmaa>.

Robson, David 2011: the New Scientist. Luettu 11.7.2017
<https://www.newscientist.com/article/mg21128211-600-kiki-or-bouba-in-search-of-languages-missing-link/>.

Tieteen termipankki: Kielitiede: luonnollinen kieli. Luettu 2.08.2017
http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:luonnollinen_kieli.

Tieteen termipankki: Kielitiede: formaalinen kieli. Luettu 2.08.2017
http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:formaalinen_kieli.

Wikipedia. Luettu 3.7.2017
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Onomatopoeettinen>.